Año I Nº 3 · $ 9.90.-

TOP Kids

La figura de
LIU KANG
y el Suplemento para Gente Grande

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

OTRA VEZ VINIERON THE RAMONES

NOVEDADES:
ROCK & ROLL RACING
OFF ROAD THE BAJA

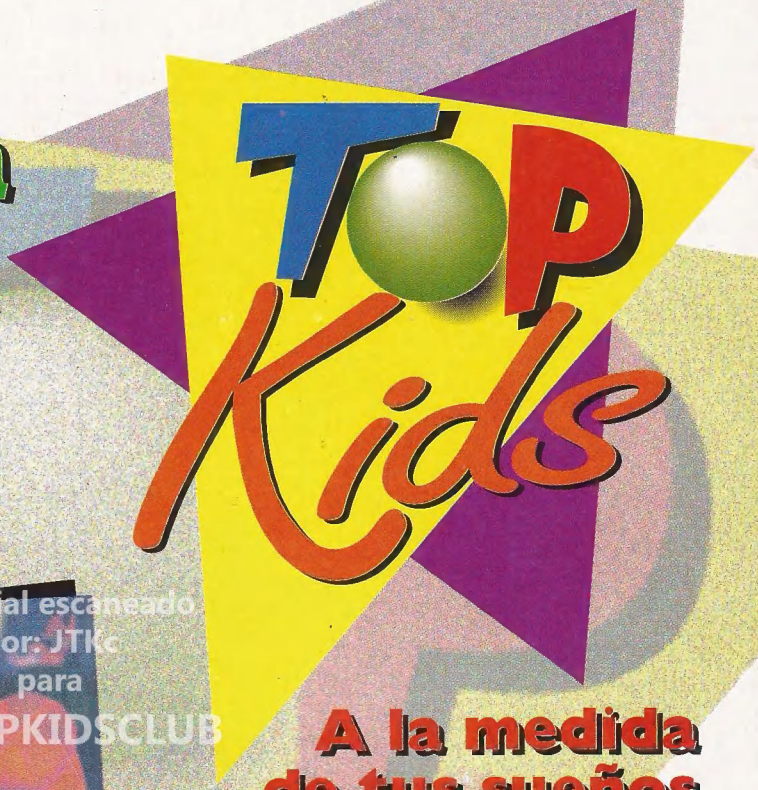
¡SUPER METROID CON TODO!

REPORTAJE AL "MONO" NAVARRO MONTOYA

LIU KANG
PRISIONERO DEL DESTINO

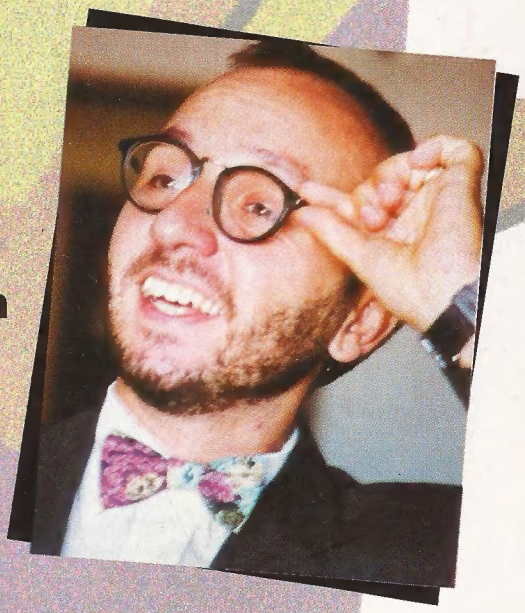
EL COMIC DE MORTAL KOMBAT

¡Por fin un programa que inventaste vos!



Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

A la medida de tus sueños



Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky

Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso mucho, no?

SABADOS 15 hs.

ARGENTINA TELEVISORA COLOR

STAFF

Editorial Edukit s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Publicidad
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé

Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impreso el 20 de mayo de 1994 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836 Tel. 304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Baez
Otto Scharemberg
Emiliano Polijronopulos
Tef

N° de Propiedad Intelectual en Trámite

Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados

EDITORIAL

Si se vuelve a escribir la "historia del juguete" van a tener que agregar otro capítulo. Hace mil años, cuando nosotros éramos chicos, no había tanta oferta de juguetes; pelotas, los primeros autitos de plástico, mecanos para armar carritos y grúas y, ya en el colmo de la tecnología, el "cerebro mágico". Ustedes, en cambio tienen cantidad y variedad para elegir. Hasta hace poco los héroes del cine y la televisión se transformaban en juguetes de acción y, hoy en día, también podemos verlos y disfrutarlos. Ejemplo: Rambo, los Cazafantasmas, Locademia de Policía, Terminator, Harry (Pie Grande), Alf y tantos otros. Pero de un tiempo a esta parte la cosa está empezando a cambiar. El origen de los juguetes y las figuras de acción está vinculado a los videogames. Si; la tendencia se ve reforzada porque el videogame recicla o crea personajes. "Alien" fue una película exitosa, luego un video game exitoso y ahora es un exitoso juguete. Dragon Ball Z es otro ejemplo: las figuras de acción, cuidadosamente realizadas, reproducen los excelentes gráficos de Akira Toriyama. Y si faltaba otro ejemplo, ese ejemplo se los trae esta misma revista: las figuras de Mortal Kombat: Johnny Cage, Scorpion, Liu Kang y todos los que seguirán apareciendo con TOP KIDS. Por eso les decía, si alguien quiere escribir, actualizada, la historia del juguete va a tener que agregar el capítulo de los juguetes nacidos de los videogames. Y va a ser un capítulo muy importante.

EL DIRE

SUMARIO

3 Editorial
4 Liu Kang prisionero del destino
7 Top Kids Games: Super Metroid con todo!
8 Novedades: Rock & Roll Racing
9 Cine y Video
10 Games: Super Metroid con todo!
12 Cambio de mano
13 Top Kids Toys
14 Reportaje no autorizado
16 Top Kids Music
18 Novedades II: Off Road The Baja
20 10 años en 10 líneas
22 Juego Mortal Kombat
24 Humor Top/Entretenido
26 Depor-Kids Mundial
28 Trucos del Game
32 Bocabierta (correo)
35 Comprendiendo los VideoGames
36 Top Kids TV
37 Comic: MORTAL KOMBAT

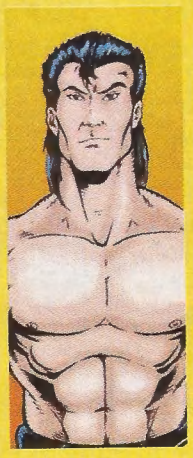
La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional por lo que carece de valor comercial.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Ficha de Liu Kang

Edad:	**24 años**
Altura:	**1.75 m.**
Peso:	**95 kg.**
Pelo:	**Negro**
Ojos:	**Castaños**
Estado legal:	**Ciudadano de la República Popular China**
Familiares conocidos:	**Abuelo. Padre y madre, muertos. Hermano muerto en el Mortal Kombat**
Lugar de nacimiento:	**Provincia de Honan, China.**
Ocupación:	**Monje shaolín y pescador.**



KANG

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

PRISIONERO DEL DESTINO

Cuando vemos a Liu Kang en el torneo del Mortal Kombat nos parece los más natural. Es un monje shaolín que pertenece a la sociedad del Loto Blanco y, se sabe, es descendiente de verdaderos discípulos de la Orden de la Luz que, hace más de mil años realizaban este torneo que era una competencia de honor y gloria.

Sin embargo, no hace mucho, Liu Kang residía en Chicago donde se había radicado para vivir como un norteamericano despreocupado y ejercer la profesión de diseñador gráfico. Extraña su historia, no lo creen? Hay dos incógnitas que debemos despejar: una, como fue su infancia; otra, cómo se hizo guerrero en el Mortal Kombat.

UNA LARGA HISTORIA

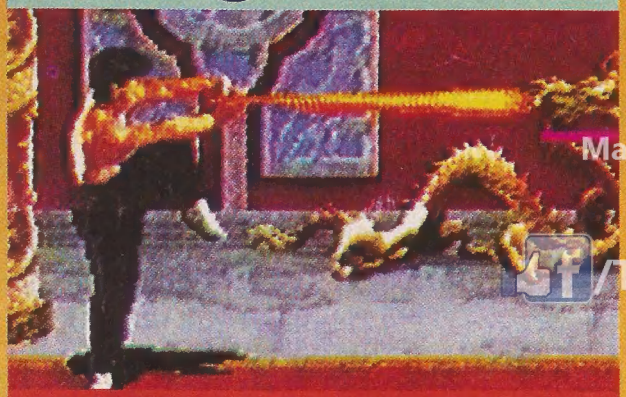
Hace mil años, en circunstancias que te contaremos en su momento, Shang Tsung se adueñó del Mortal Kombat perpetuándose como vencedor. Pero, demasiado confiado en sus fuerzas, fue derrotado por Kung Lao, un monje de la Orden de la Luz. Shan Tsung, avergonzado y enfurecido, fue en busca de Goro, mitad hombre y mitad dragón, quien, con sus casi tres metros de altura, sus cuatro brazos y su descomunal fuerza, derrotó a Kung Lao para que, así, el Mortal Kombat fuera, nuevamente, controlado por las fuerzas del mal. Bien: aunque Liu Kang aún no lo sepa, él es descendiente directo del gran Kung Lao.

LA INFANCIA DE LIU KANG

Kang nació y creció en un pueblito de la República Popular China, cercano al templo de la Orden de la Luz. Liu Kang y su hermano menor Chan, quedaron misteriosamente huérfanos cuando eran muy pequeños. Nadie supo decirles en que circunstancias ni por qué murieron sus padres. Lo cierto es que fueron criados por su abuelo quien insistía siempre en enseñarles los viejos métodos de combate. A pesar de que Liu Kang aprendió rápidamente las técnicas más depuradas de las artes marciales, rechazó los deseos de su abuelo de convertirse en monje de la Orden de la Luz. Nunca entendió los relatos que su abuelo hacía sobre el torneo llamado Mortal Kombat ni se interesó por preguntar por qué quería que participara de aquella singular competencia. Como te contamos, cuando tuvo edad para tomar sus propias decisiones, viajó hacia los Estados Unidos.

Golpes exclusivos de Liu Kang

Orange Fireball



→ → + GA

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

Flying Kick

→ → + PA

Golpe Fatal

El golpe fatal de Liu Kang no cambia en ninguna de las versiones. Consiste en lo siguiente: primero lanza una hermosa tijera contra su adversario para, inmediatamente, aplicarle un demoledor gancho que manda al contrincante a la estratósfera. Claro que, como dice nuestro querido sabio loco, sin que esto afecte para nada la camaradería y amistad que une a nuestros tiernos guerreros.

Vuelta completa en el direccional comenzando con → en el sentido de las agujas del reloj

LAS RAZONES DE SU REGRESO

Liu Kang era en Chicago un exitoso diseñador gráfico con un solo problema: las recurrentes pesadillas, oscuras visiones, donde la Tierra era destruída por demonios con forma que después reconocería en las figuras de Goro y Shang Tsung. Por entonces recibió un telegrama de su abuelo donde le decía de la muerte de su hermano Chan. Fue cuando Liu Kang regresó de inmediato a su antiguo hogar, sintiéndose responsable de la muerte de su hermano menor. Es que, sistemáticamente, se había negado a participar en el Mortal Kombat sin comprender que era la manera de proteger a la familia. Chan había ocupado el lugar de Liu Kang y había muerto en combate. Por esa razón, y como viste en el **comic del Mortal Kombat**, pide perdón a los viejos maestros del templo y solicita permiso especial para participar del torneo. Los maestros sienten secretamente que Liu Kang no está listo para una empresa tan importante, pero igual lo autorizan a aceptar la invitación. El destino de los monjes shaolín depende de la victoria de Liu Kang. No hay otra alternativa: está predeterminado por su destino.

TOP Kids GAMES

SUPERNES

1. Super Metroid
2. Mortal Kombat
3. NBA JAM
4. Super Mario World 3
5. Dragon Ball Z
6. Street Fighter II
7. Terminator 2
8. Tiny Toons
9. Robocop vs. Terminator
10. Alladin

GAME BOY

1. Mortal Kombat
2. Mario Land
3. Kirby's Dreamland
4. Metroid II
5. Super Mario Land 2
6. Termin. 2: The Arcade
7. Mega Man IV
8. Alien vs. Predator
9. Lemmings
10. Leyend of Zelda

NINTENDO

1. Mortal Kombat
2. Super Mario Bros. 3
3. Mega Man 6
4. Yoshi's Cookie
5. Zoda's Revenge
6. Mickey Adventure in Numberland
7. Metroid
8. Zelda II
9. Tecmo NBA Basket
10. Terminator

GAME GEAR

1. Mortal Kombat
2. Super Kick off
3. Sonic 2
4. Micromachines
5. Mickey Mouse II
6. Sonic
7. Sensible Soccer
8. Mickey Mouse
9. Donald Duck
10. Terminator 2

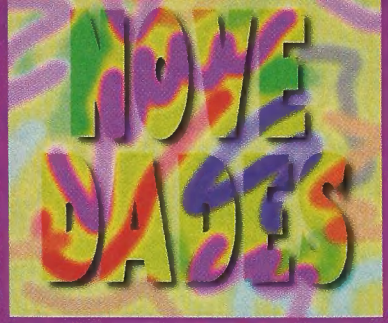
MEGADRIVE

1. Mortal Kombat
2. Sonic 3
3. NBA JAM
4. Sonic 2
5. Flashback
6. Terminator 2
7. Micro Machines
8. Alien 3
9. Robocop vs. Terminator
10. Tiny Toons

PC

1. Mortal Kombat
2. TFX
3. Ultima VII
4. Doom
5. Flashback
6. Wing Commander 2
7. Syndicate
8. Sensible Soccer
9. Lemmings 2
10. Comanche

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

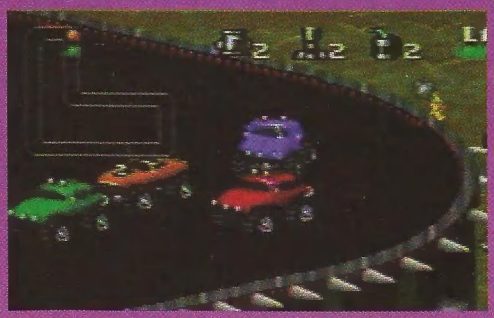


Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Rock & Roll Racing

El nombre del juego te lo dice todo. Carreras de automóviles y Rock & Roll. Si a vos te gustan los juegos de carreras de autos (a quién no?) y si te gusta la música medio pesada pero re-buena, este es tu juego.

Este game es un juego de carreras en seis mundos futuristas donde tus competidores son alienígenas. La competencia no es muy caballerezca que digamos, hay que hacer cualquier cosa para ganar. Podés atacar a tu adversario tirando misiles, minas, bombas. Todo un ejemplo (un mal ejemplo).



La "jugabilidad", como decimos nosotros, es muy buena, podés hacerlo girar a distintas velocidades, usando el joystick y los botones L y R. Una vez terminada la carrera te dan plata para poder equipar mejor tu auto. Los repuestos son de lo más variados, inclusive podés usar la plata que ganaste para poder tirar más bombas a los competidores. También podés, si tenés dinero suficiente, comprarte uno de los cinco autos que hay. No se te ocurra despilfarrarla en calcomanías!.

En serio: la carrera se ve en perspectiva, como si fuera en 3D. Los gráficos son muy buenos, están bien detallados y coloridos. Por otra parte los sonidos son prácticamente de otro mundo. Mientras corrés las "re-activas" carreras vas a escuchar algunas de las mejores canciones de Rock con sonido estéreo como "Born to be wild", "Bad to the bone", "Paranoid" de Black Sabbath. "Highway Star" de Deep Purple y "Peter Gunn" de Henry Mancini. Y para que no le falte nada a este juego, la competencia es relatada con estilo norteamericano.

Consejos:

Otra característica del juego es que podés elegir quién va a manejar tu auto y cada uno de los personajes tienen distintas habilidades. Por ejemplo algunos son buenos acelerando, otros dando vueltas cerradas y otros en velocidad final. Vos podés usar esto para tu beneficio sabiendo en que sos buenos y en que no. Si vos dominás bien las curvas te conviene elegir a alguien que tenga una habilidad que no sea esa, ya que no la necesitás. Si vos chocás seguido te conviene elegir a alguien que sea bueno en aceleración, así podés tomar velocidad repentidamente.

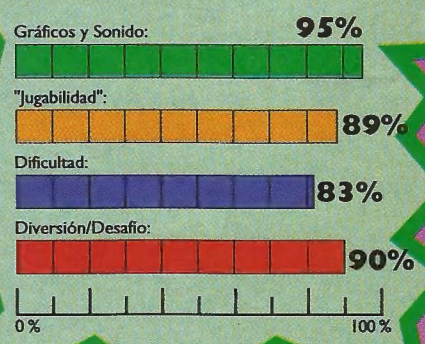
La mejor manera de aprender a jugar bien es probado distintas técnicas y usar las que te den mejores resultados. Por ejemplo en la largada es preferible dejar que los otros arranquen primeros y después dedicarte a atacarlos con misiles; también podés tomar la punta vos usando turbo en la salida y dejar minas así los demás se las tragan.

Bonito, verdad?

El último consejo (que más que consejo es un truco) es el siguiente: Si ya probaste los primeros niveles de este alucinante juego y querés ver algunos de los últimos tenés un password para el nivel Drakonis en modo hard (difícil): B R T5C3 X5PT.

El veredicto

Rock & Roll Racing es uno de los mejores juegos de carreras de vehículos que hay. Los sonidos son inigualables y los gráficos con únicos. Hay tres formas de jugar este juego: solo, de a dos al mismo tiempo y versus, que es la carrera más difícil. También tenés tres niveles de dificultad que lo hacen ideal para todas las edades y password para seguir la carrera otro día.



Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

CINE y VIDEO

No todo tiene que salir bien

Un mundo perfecto

Esta película te cuenta las andanzas de un peligroso criminal que se escapa de la prisión donde cumplía una condena de 40 años.
Para asegurarse la huida toma como rehén a un niño de 7 años. Por supuesto que hay un sheriff y como quinientos mil policías que

los persiguen. La persecución es el tema central de esta película re-entretenida. Ahí anda el criminal, haciendo de las suyas para sobrevivir; pero, al mismo tiempo mostrando su lado humano.
Los actores son de primera: nada menos que Kevin Costner y Clint Eastwood. (Acertaste, Clint Eastwood, es el sheriff)

DURACION 137'. SUBTITULADA EN CASTELLANO. MALDICION!. APTA PARA MAYORES DE 13 AÑOS

Una de espías y bebes

Pistolas y pañales

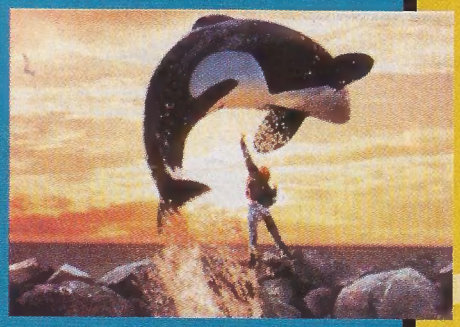
Se trata e una pareja de espías que quiere retirarse de tanto peligro y de tanta intriga. Creen el matrimonio y, ahora, con un bebé se disponen a disfrutar de unas placenteras vacaciones. Pero ustedes saben, si ocurriera eso no habría película.
Llega el jefe de la pareja y les pide que colaboren en atrapar a unos nefastos traficantes de armas. Lo cierto es que ella y él deciden volver a los riesgos del espionaje.. pero con un bebé en brazos.
Una comedia divertida con Kathleen Turner y Dennis Quaid.. y el nenito, claro.

DURACION 90'. SUBTITULADA EN CASTELLANO. APTA PARA TODO PUBLICO

Una orca para hacerte amigo

Liberen a Willy

Hay un parque acuático en el Pacífico Noroeste, en el parque un estanque y en el estanque una orca llamada Willy. No hay noche en que Willy no llore por su familia que se encuentra en una cercana bahía. Nadie le hace caso hasta que llega un chico de 12 años que sabe bien lo que significa vivir sin tener una familia.
La orca y el niño se hacen amigos y ahí comienza una historia donde la libertad tiene mucho que ver. Quien la vió en cine dice que ese tierno relato conmueve... Las palmas, como ocurre en estos casos, se la llevan el niño y Keiko, la espectacular orca que hace de Willy.



DURACION 112'. HABLADA EN CASTELLANO. APTA PARA TODO PUBLICO

QUE ES UN METROID?

Es una forma de vida extremadamente avanzada descubierta en el planeta SR388 por una nave de la federación galáctica en el game Metroid I (para NES). Estas criaturas representan un gran peligro para el resto de los seres de la galaxia ya que son capaces de "chupar" la energía de los demás seres y, con una exposición de unos pocos segundos a los rayos Beta, esta criatura se convierte en 2 Metroids, luego 4 y así sucesivamente. Es por esto que la federación galáctica le ordena a Samus Aran hacer lo que ellos no pueden: destruir a todos los Metroids de la galaxia.

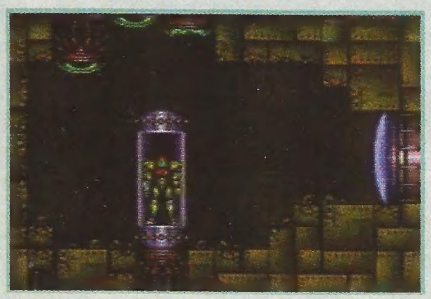
La criatura del centro de la imagen es un bebé metroid.

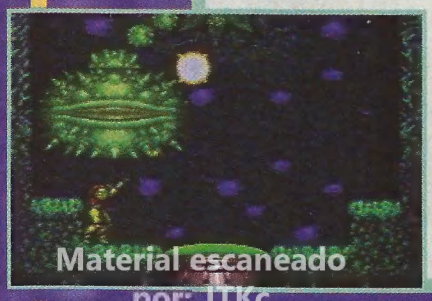
EL GAME:

Se trata de un juego de acción, aventura y mucho suspenso en el que sos Samus Aran, la encargada de exterminar a los Metroids. En el game vas explorando corredores que parecen laberintos que casi siempre se encuentran infestados de criaturas que te atacan. Tenés gran variedad de armas y podés grabar hasta tres jugadas ya que el game tiene batería. También tenés un mapa que se va completando sólo a medida que vas avanzando por el mundo de Super Metroid.

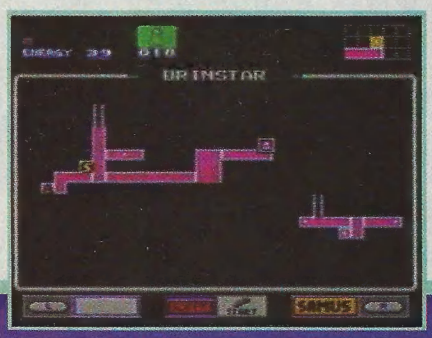
La "jugabilidad" es excelente, tenés completo control sobre el personaje e incluso podés controlar la dirección de tus disparos con los botones L y R.

En cuanto a los Jefes, te decimos que son re-detallados y gigantes (algunos miden hasta tres pantallas de alto), a tal punto que lo primero que vas a hacer cuando juegues y llegues a éstos va a ser sorprenderte del tamaño y el diseño.





Como podés ver en estas imágenes, Super Metroid tiene unos gráficos impresionantes y está lleno de acción!



En este game hay muchísimos secretos muy bien escondidos.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER METROID

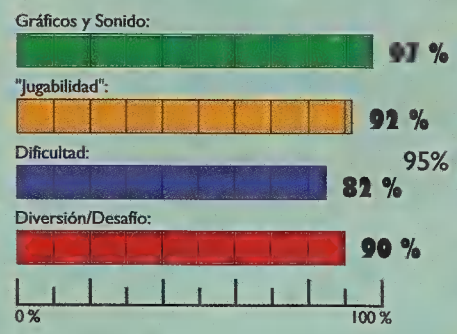
Uno de los mejores juegos para NES y Games Boy vuelve con más fuerzas que nunca!

LA HISTORIA

El game continúa la trama de sus dos versiones anteriores. Al final del game Metroid 2 (para GB), Samus destruye a la reina Metroid y captura al último huevo de Metroid para que sea estudiado por los científicos. Esto marca el comienzo de la nueva aventura: Super Metroid.
Una vez que el bebe Metroid fue entregado a los científicos, Samus Aran se dirige a una nueva misión. Pero (como siempre) los problemas no tardan en llegar. Samus recibe un mensaje de auxilio por parte de los científicos y vuelve. Al llegar, encuentra el edifico en ruinas y se entera de que el bebe Metroid fue robado por los piratas espaciales "Zebesian".

VEREDICTO TOP KIDS

Verdaderamente uno de los mejores games para Super Nintendo. Esto se nota desde el principio y en todo momento. Sus gráficos son terriblemente detallados y con increíbles colores. Los sonidos parecen sacados de películas de suspenso/acción como Alien y las voces digitalizadas te van a fascinar. Por su parte, la "jugabilidad" es excelente y a cada momento vas agarrando armas nuevas y cada vez más poderosas.
Para darte una idea de cuanto se han esforzado los programadores de Nintendo: El game bate todo un record en capacidad de memoria: 24 Megas, mientras que su antecesor el Metroid 2 tiene 12 veces menos memoria (solo 2 Megas) y se encuentra en el quinto puesto en el Ranking de U.S.A.



Emiliano Polijronopulos

Material escaneado por: JTKc para

/TOPKIDSCLUB

Este es un lugar que compartimos con **TOP KIDS TV** para que los chicos de toda edad intercambian lo que quieren por lo que les gustaría tener. Ustedes ya encontraron la forma de "cortar camino" y piden que les hablen por teléfono o escriban. Esta bien: eliminen el intermediario. Y recuerden: las categorías son: GAMES, MUSICA, LIBROS, REVISTAS Y JUGUETES. Aquí tenemos las **nuevas cartas:**

004 (GAMES); MARCELOS ROMANO DE CIUDADELA: Tengo los cartuchos Bart vs The Space Mutant y Alien Storm de Mega Drive. Quisiera cambiarlos por el Sonic I original (no hace falta que esté con la caja). Si quieren comunicarse directamente conmigo pueden llamarme al 631-6418.

005 (GAMES); ULISES GAUNA DE SANTA FE: Me gustaría cambiar los siguientes games: Batman II: Return of the Joker y Aventure Island 3. No tengo teléfono. Los interesados pueden escribirme a Güemes 7054 (3000) Santa Fe.

006 (JUGUETES): LUCAS BIANCO DE MORON: Tengo para ofrecer dos muñecos de Rambo en perfecto estado, el auto de los cazafantasmas en las mismas condiciones, ametralladora Bronca lanza aguas, tres muñecos de los Halcones Galácticos, el Hombre Lobo de los cazafantasmas, el Ninja Negro de la colección de Chuck Norris y un muñeco pirata. Por todo esto, me gustaría recibir un par de patines N° 35- 36. Mi teléfono es 627-7678.

007 (GAMES); GABRIEL ARDILES DE VILLA MARIA, CORDOBA: Me gustaría cambiar mi Family Game (Panabox) con 5 cartuchos (Monster in my poket, Mickey Mouse, Islander, soccer y uno con 400 juegos) por un Mega Drive 2 con el cartucho de Mortal Kombat. Escriban a Lisandro de la Torre 359 Villa María. Córdoba.

008 (GAMES): CARLOS MATIAS BÖRNER DE GLEW: Quisiera cambiar el casete Campeones de Family Game por el Goal 5 o el Goal 3. Escríbanme a Juan de Garay 2334, Barrio Villa París, Glew, Prov. de Buenos Aires. Mi teléfono es 0224-20544.

009 (GAMES): FRANCO MARTIN QUIROGA DE VILLA MERCEDES, SAN LUIS: Quiere cambiar su casete Family Game "Gerodine" (dice que es bárbaro) por otro. Pueden escribirle a Franco León Guiller 1191 (5730) Villa Mercedes, San Luis.

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Ulises tomando sol

Para estos días la atención de los astrónomos y aficionados de todo el mundo estará puesta en la sonda espacial Ulises que comienza a sobrevolar el Polo Sur del Sol.

La sonda Ulises es el artefacto más veloz construido por el hombre y sobrevolará por primera ves los polos del Sol. Esta nave de la Agencia Espacial Europea esta recorriendo el espacio desde el 6 de octubre de 1990 y fue lanzada al espacio por el transbordador Discovery de la NASA. La sonda europea pesa 370 kilos, mide 3 metros con 20 centímetros de largo, está equipada con 35 instrumentos científicos de medición y recorre el espacio a 45 kilómetros por segundo. Ahora todo dependerá de la resistencia que Ulises tenga a las altas temperaturas: aunque al ser construido, los materiales fueron sometidos a duras pruebas térmicas, lo que suceda en estos próximos días determinará el éxito de la misión. Qué busca Ulises? Entre otras cosas, datos sobre la radiación cósmica que impregna a la Vía Láctea y evaluará el contenido del helio en el cosmos aportando información inédita sobre el sistema solar y la galaxia. También tendrá que investigar el gas interestelar y los rayos X del sol. Suena a cosas muy importantes.

O.S.

TOP Kids
JUGUETES
TOP Kids
Nenas
1 Nenuco
2 Barbie
3 Bambino
4 Crayola
5 Ositos Cariñosos
Juegos de Mesa
1 Pictionary
2 Spaguetti (MB)
3 Trivial Pursuit
4 El juego de la vida
5 MB Puzzles
Varones
1 Caza fantasmas
2 Terminator 2
3 Dragon-ball Z
4 Batman
5 Micro Machines
13
Material escaneado por JTKc para TOPSIDESCLUB
EDIT
PLAY
REC
FFWD
REW
PAUSE
STOP

¡El mono más popular del mundo!

CARLOS FERNANDO NAVARRO MONTOYA

(Grande Palo a Palo!)

La dirección de la revista (dicho con respeto) volvió a equivocarse: le encargó el "Reportaje no autorizado", nuevamente, al increíble Coyote Barolo. La nota tenía que hacérsela al estupendo arquero de Boca, Carlos Fernando Navarro Montoya, pero... Nuestro periodista estrella, que apenas juega al metegol y con "molinete" fue a buscar al popular Mono, a la cancha de River. No puedo contarles lo que le dijeron a "Coyote" porque esta es una revista para chicos y muchachos de cuidado lenguaje. Creo.

En un rincón del escritorio de Barolo vimos el "machete" que se había hecho para reportear al famoso guardavallas. Transcribimos algunas de las preguntas que anotó:
1) "Señor Navarro Montoya: es usted arquero?"
2) "Si en un partido, supongamos,le meten diez goles, se pone triste o contento"
3) "Un equipo de fútbol juega con 11 jugadores, 15 o con 19? Piense bien antes de contestar".
4) "La camiseta de Boca, de qué color es?"

Había otras preguntas pero. mejor olvidarse del asunto.
Como de costumbre, a último momento, el equipo de redacción salió a preguntarle a los que hacen el programa de televisión y la producción tuvo la gentileza de darnos los datos que aparecen los recuadros.

Ficha del "MONO"

Nombre:	Carlos Fernando Navarro Montoya
Fecha de nacimiento:	26 de febrero de 1966
Edad:	28 años
Nombre del padre:	Ricardo Navarro
Nombre de la madre:	Mirna Montoya
Hermanos:	Nancy, Carla y Edgar (que murió hace unos años)
Lugar de nacimiento:	Medellín, Colombia
Como futbolista:	Debutó en 1ra. División en 1984 en el Club Vélez Sarsfield
Trayectoria:	Velez - Independiente Sta. Fe (Colombia) - Vélez, nuevamente - Boca Jrs.
Títulos:	Supercopa 1989 Recopa Sudamericana 1989 Copa Master 1992 Torneo Apertura 1992 (Todos estos triunfos fueron logrados en boca).

Material escaneado
por: JTKc
para
TOPKIDSCLUB

El "Mono" Navarro Montoya es el arquero boquense que mantuvo durante más tiempo la valla invicta

Fueron 825 minutos! Desde el 13/9/92, día en que a los 44' Walter Peletti hizo el segundo gol de Huracán (empataron 2 a 2), hasta el 22/11/92, cuando a los 58'. Daniel Garnero de Independiente puso el 1 a 0 definitivo entre los Rojos y Boca en la Bombonera.

Gatti y Navarro Montoya

Navarro Montoya cuando era muchacho, se colaba en los entrenamientos para pedirle un autógrafo a Hugo Orlando Gatti. En 1986, cuando los dirigentes de Boca le preguntaron a Gatti que arquero le gustaría para ocupar el banco de suplentes de Boca, el "Loco" dijo: "El que más me gusta es un pibe de 20 años que es suplente en Vélez". Sí, acertaste, se trataba de Navarro Montoya. Un año y medio después los dirigentes le hicieron caso al "Loco" y contrataron al "Mono".

Palabra de Navarro Montoya!

Esto lo dijo el arquero de Boca y nosotros lo publicamos tal cual

"Boca me dio todo. Y lo que me quitó, como a cualquier jugador, fue tiempo para estar con mi familia. Si me preguntan "qué gol me dolió más?" respondo: todos. Todos los goles me duelen igual. En cambio, el triunfo más recordado es el del día en que debuté. Imagínense, justo Boca-River. Y ganamos 2 a 0. Además, les digo, ser arquero de Boca es una distinción y, también una gran responsabilidad. Piensen que se trata de la institución más popular del país.
A los pibes les digo que el fútbol es para todos los chicos y los adolescentes. Porque esa es la edad para que se diviertan y crezcan, compartiendo esas alegrías con sus compañeros.
Otra cosa les diría: que hagan deporte, que jueguen; pero que siempre obedezcan a sus padres, porque ellos quieren el bien para sus hijos. Además: estudien. Estudien, porque es la única forma de desenvolverse con libertad en la vida".

El debut del Mono

El primer partido del torneo de 1988 nuestro entrevistado estuvo en el banco de los suplentes. Boca perdió 1 a 0 con Platense. En el segundo partido fue titular y Boca le ganó 2 a 0 a River. Y, desde entonces Navarro Montoya fue el arquero titular del equipo de los colores azul y oro.

Sus ídolos

En el fútbol: Gatti, Maradona, Pasarella, Pelé.
En el automovilismo: Carlos A. Reuteman
En el tenis: Guillermo Vilas
En general: Gandhi (Dice: "fue un hombre excepcional"). si no sabés quién fue Gandhi, te contamos: fue un patriota de la India, que durante toda su vida luchó para librar a su país de la dominación inglesa, sin que jamás empleara la violencia.

TOP Kids MUSIC

TOP KIDS NACIONAL

1. **MATADOR** Los Fabulosos Cadillac.
2. **NO LE DIJO NADA** Los Ladrones.
3. **VICIO** Los Ratones Paranoicos.
4. **SIN DOCUMENTO** Los Rodríguez
5. **MI VIEJA** Pappo.
6. **NO SE PUDE VIVIR DEL AMOR** Andrés Calamaro.
7. **WAITIN** Los Pericos.
8. **EL OSO** Fito Paez.
9. **SUSANITA** Los Redonditos de Ricota.
10. **ME LATE** Los Pericos.

TOP KIDS INTERNACIONAL

1. **EL SIGNO** Ace of Base.
2. **NO TE DES VUELTA** Ace of Base.
3. **BLANCO O NEGRO** Michael Jackson.
4. **HAPPY NATION** Ace of Base.
5. **CASI REAL** Roxette.
6. **TODO LO QUE ELLA QUIERE** Ace of Base.
7. **PODRIAS SER MIA** Guns'n Roses.
8. **SUAVE** Luis Miguel.
9. **JAM** Michael Jackson.
10. **NO LLORES** Guns'n Roses.

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribí a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

Material recaudado por: JTKc para

/TOPKIDSCLUB

Y Otra Vez Vinieron THE RAMONES

No vamos a hablar de lo que pasó en Velez porque todos lo sabemos. Fue la quinta visita de The Ramones a la Argentina, un país que los quiere (y ellos lo saben). Joey Ramone lo confesó alguna vez: "Me gusta el público de la Argentina porque es amable y, sobre todo, apasionado y bastante loco".

En sus cinco presentaciones supieron reivindicar lo que algunos denominan muy bien "dark music", que sabe tener cierto olorcito a la década del 60. Quienes son los seguidores de The Ramones? Ustedes podrán confirmarlo. dicen que son los que tienen más de 13 años y un poco más de 20. Sus seguidores en nuestro país son los mismos (más o menos) que no se pierden un recital de los "Redonditos de Ricota" o de los "Ratones Paranoicos".

Joey Ramone sigue viviendo con su mamá y justifica esa poca "conducta rebelde" diciendo que no puede abandonar la mesa familiar: "sobre todo, agrega, por lo mucho que me gusta la comida que hace mi mamá". Será algo punk pero nada tonto.

Para "largueros" The Ramones

Si fuiste a un recital de nuestro amigos, lo sabés. Por ahí no fuiste pero te lo contaron. The Ramones son de esos que no se quedan cortos en sus presentaciones. Si querés escucharlos, ellos no te van a defraudar. Personalmente les escuché más de 30 canciones por presentación. Y fuí a tres de los cinco recitales que hicieron. Confieso que, a veces, me parecieron bastante parecidos los temas: pero nunca me quedé quieto cuando subieron a un escenario! Y, a veces, no supe quiénes tenían más fuerza: si ellos, que son una máquina de energía o el público que no se quedó atrás!

"Veinte años no es nada"

La frase se la pudiste escuchar a tu viejo (digo, papá): "Veinte años no es nada". Bueno, para The Ramones parece que no es nada. Hace 20 años (mucho, no?) que hicieron su debut. Entonces, como Joey cantaba y era baterista, Johnny se encargaba de las guitarras y Dee Dee del bajo, eran un trío. Al poco tiempo Tommy dejó de ser el "manager" del grupo y se hizo cargo de la batería. El trío fue cuarteto.

OFF ROAD THE BAJA

Off Road 2: The Baja

Es un juego de carreras un poco especial: su principal característica no es la velocidad, sino sus gráficos gigantes y super realistas. Las carreras son del tipo **rally** se llevan a cabo en el sur de los Estados Unidos y México. Hay solamente tres carreras disponibles en este game; pero, son las tres carreras más largas en la historia del videogame: México 250, Ensenada 500 y The Baja 1000, que tiene 450, 900 y 1800 kilómetros respectivamente! Cada carrera se divide en varias etapas y es posible correr cada una de ellas por separado.

Si conocés el game **Off Road I** ya sabés la mecánica del juego: después de cada trayecto recibís dinero para comprar repuestos y nitros (turbos) para equipar tu camioneta. Esto funciona así, pero el resto del juego es completamente distinto.

Los gráficos se visualizan desde la parte posterior de la camioneta, dando una vista de 3D de todo el terreno al estilo **F-Zero** o **Mario Kart**; pero, el terreno no es llano como en estos juegos. Hay lomas y pequeñas montañas que tenés que atravesar. Inclusive hay árboles y cactus que pueden dañar seriamente tu camioneta y troncos en el camino que te pueden hacer volcar.

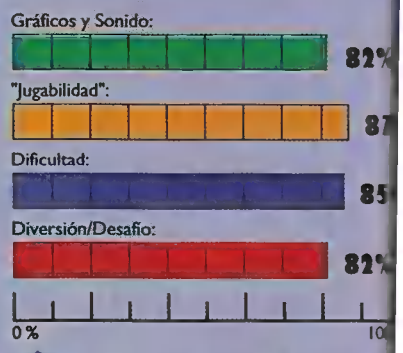
Consejos:

Aprender a jugar este game no es difícil y no hay trucos secretos que te ayuden a ganar. Lo principal que tenés que saber es que hay que tratar de llegar a la meta en el menor tiempo posible y con tu camioneta lo más intacta que puedas. Para eso te conviene conservar la plata y los nitros que encuentres en el camino y evitar atropellar turistas, ya que te hacen perder velocidad y, eso no es lo peor, encima te sacan dinero. También tenés que estar atento a los troncos del camino y esquivarte los árboles. Otra cosa que no debés olvidar es que el camino, muchas veces, se divide en dos o en tres y tenés que tratar de tomar, claro, el más corto o el que esté menos congestionado.

El veredicto

Este game de carreras es bastante entretenido y fácil de aprender a manejar. Los controles son muy parecidos a los de un coche real y a la competencia se le agrega un toque de humor (algo negro): los gritos de los motociclistas y turistas cuando los atropellás con tu camioneta.. Los gráficos son bastante realistas y el terreno en 3D es único. Lástima que la animación de la camioneta no sea tan buena. Otro punto en contra es que todas las pistas son parecidas, lo que hace que después de jugar varias veces el juego te comience a parecer aburrido.

E.P.



Material escaneado por JTKc para

NOTICIAS

Lo que a continuación vas a leer es lo último que está pasando en el mundo de los videogames, para algunos son secretos de estado, para otros son oscuros misterios del videogame; pero, para vos, son simplemente noticias recién salidas del horno. Las últimas noticias del mundo del videojuego está solamente en Top Kids.

Mortal Kombat II (Arcade): Este game esconde muchos secretos. Algunos, por ejemplo, son sus personajes ocultos. Hasta ahora hemos descubierto tres: Jade, Smoke y Noob Saibot. Posiblemente también estén escondidos Sonya y Kano. Además hay un juego muy antiguo llamado Pong oculto en el game. para más información lee TOP TRICKS de este y de los siguientes números.

Konami está haciendo un game de la serie "Contra" para el MegaDrive.

Sega va a lanzar en algunos meses su consola de 32 Bits (llamada Saturn), una consola semiportátil compatible con el MegaDrive de nombre MegaJet y el CDX, una consola completamente portátil que combina el MegaDrive con el Sega Cd, además de poder escuchar CDs de música.

NINTENDO está a punto de lanzar su segundo juego con chip SFX, Stutn Race FX. Mientras tanto, la empresa ElectroBrain está diseñando el juego Vortex que empleará el mismo chip.

Capcom va a lanzar los games Bionic Comando 2, Gargoyle's Quest 3 y SUPER STREET FIGHTER 2 para SUPER NINTENDO.

Sega va a producir un chip similar al SFX de NINTENDO llamado SVP para su consola MegaDrive. El primer juego con esta tecnología será Virtua Racing.

La compañía Data East va a lanzar un juego de lucha parecido a Street Fighter de 20 a 24 megas de memoria para el SUPER NINTENDO.

En Estados Unidos el Mortal Kombat ya es una moda. Hay de todo: remeras, muñecos, llaveros, stickers y ahora también un Compact Disk con su música.

En Japón se lanzó el game Dragon Ball Z 2, es muchísimo mejor que el 1, tiene más jugadores y un montón de técnicas nuevas.

MAS NOTICIAS DEL MORTAL KOMBAT I: Todos los luchadores tienen varias fatalities (3 ó más), un babality (en vez de hacerle la fatality al enemigo lo transforma en bebé) y un friendship (en vez de hacerle la fatality le hace un gesto de amistad). La clave para hacer una fatality es la distancia en la que estás de tu enemigo. Para los babalities y los friendships la clave es usar sólo patadas.

Sega ha lanzado en Estados Unidos el "Sega Channel" un canal de cable que te permite ver y jugar todas las novedades y los últimos juegos, al conectar el MegaDrive al enchufe del cable (antena de la TV) con un accesorio.

La próxima aventura del RPG más famoso de NINTENDO. Zelda, va a salir para el CD-I. También se está trabajando en una nueva versión para SUPER NINTENDO.

Se está filmando la película Street Fighter 2 y JEAN CLAUDE VAN DAME acaba e ser contratado para el papel de Guille.

Konami acaba de lanzar el game Lethal Enforcers 2 en los Arcades.

NINTENDO va a finales del año el PROYECTO REALIDAD en los Arcades y el año que viene la versión hogareña en forma de consola. Aparentemente va a usar cartuchos y no un CD-Rom como se esperaba.

E.P.

10 años en 10 líneas

1. El 7 de agosto de 1992 la Conferencia de Desarme de las Naciones Unidas reunida en Ginebra, Suiza, llegó a un acuerdo final que colocó fuera de la ley a la fabricación de armas químicas y ordenó la destrucción de las almacenadas.

2. En febrero de 1991 fue censurado por la BBC de Londres el tema "High Wire" de los Rolling Stones donde condenaban la guérra del Golfo.

3. En 1993 Eric Clapton ganó seis premios Grammy de música. Entre ellos el premio al disco y la canción del año por el tema "Tears in Heaven".

4. En 1991, después de 37 años, Suiza vivió su primera huelga: la llevaron a cabo las mujeres en defensa de sus derechos.

5. El último equipo argentino que ganó la Copa Libertadores de América fue River Plate en 1986. En esa oportunidad el subcampeón fue América Cali de Colombia.

6. El 1ro. de enero de 1993 Checoslovaquia se divide en dos estados independientes: la República Checa y Eslovaquia.

7. En 1987 durante una conferencia de prensa organizada para promover un festival juvenil en Obras. Los Fabulosos Cadillacs se negaron a compartir la mesa con funcionarios como protesta por la ley de obediencia debida.

8. El torneo abierto de los Estados Unidos uno de los más importantes del mundo fue ganado en 1990 por la argentina Gabriela Sabatini.

9. En 1990 la UCEDE impidió que el Consejo Deliberante declarara a Charly García "Ciudadano ilustre de Buenos Aires".

10. El 5 de marzo de 1988 murió, al caer del piso 11 de un departamento en Mar del Plata, Alberto Olmedo, para muchos el mas grande actor cómico argentino de todos los tiempos.

Material escaneado
/TOPKIDSCLUB

La ciencia más avanzada tiene a quien copiar: la naturaleza

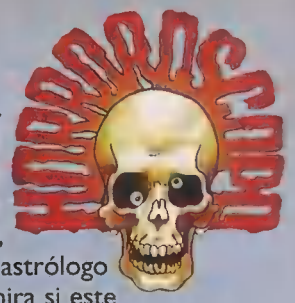
Todos los seres vivos desde los microscópicos hasta los más grandes, parecen esconder secretos tecnológicos que la ciencia quiere descubrir. Así como el murciélago emite ultrasonidos para orientarse como ahora lo hace el sonar, así como el vuelo de los pájaros inspiró a los que inventaron la aviación, otros secretos de la naturaleza servirán al hombre. Aquí les dejamos una lista de temas que preocupan a la ciencia:

- Ciertas semillas de un tipo de lino [illegible] y las libélulas tienen la tecnología para [illegible] en los aviones super veloces.
- La c[illegible] de las hormigas y abejas se emplea para programar ordenadores y robots.
- Los secretos de la [illegible] tienen su aplicación en el desarrollo de nuevos materiales y [illegible] ultra resistentes.
- Luego de estudiar el comportamiento deductivo de los pulpos se pueden crear programas de salvamento.
- El [illegible] con su sistema de vuelo silencioso, ayuda a la fabricación de aviones de los llamados "invisibles".
- Los delfines han contribuido a que los submarinos aumentaran su velocidad. Resta observar las características de su piel para lograrlo.
- Siguen los estudios sobre la serpiente de cascabel. El medio millón de sensores térmicos que tiene en su ojo le permite distinguir a su presa en la más absoluta oscuridad.
- El tiburón, la raya y otros de los peces llamados "eléctricos" tienen órganos que les permiten detectar muy pequeños campos electromagnéticos y esto interesa mucho a la ciencia.
- La orientación de las aves, como las golondrinas y las ogiñas, entre otras, también anuncian nuevas investigaciones en ese campo.
- También los científicos se preguntan por qué perros, gatos y otros animales domésticos detectan por anticipado tormentas y terremotos.

(léelo solamente si tenés muchas ganas)

Portate bien nene!

Vos sabés que es "portarse bien"? Y, sí, una idea tenés. Es portarse según las costumbres, normas, reglas de conducta, leyes escritas y no escritas de los mayores. O sea, para que quede claro, es portarse como quieren tus padres. Ellos, todos esos comportamientos lo aprendieron de tus abuelos como vos los estás aprendiendo de tus viejos. A eso lo llaman "proceso de sociabilización". Claro que suena raro: pero es así. Es la tarea continuada de adaptarte a lo que una sociedad considera justo.
La rebeldía de los chicos a no seguir esa manera de actuar merece según los mayores una forma de castigo. Ejemplo: que te reten, que te amenacen, qie te dejen sin salir con tus amigos o que te den una paliza, para nombrar las maneras más comunes de corregirte.
Por otro lado "portarse bien" puede ser muchas veces para tu grupo de amigos, para los compañeros de clase o de juegos, una "agachada" una "tontería", una "huevada", para decirlo de forma contundente. Lo verdaderamente "joya" es hacer todo lo contrario. Esperar que los mayores se distraigan para "portarse mal" porque si, para hacer una "ranada" o como la llamen.
Yo tengo que confesarte un par de cosas: primero, me resulta difícil ponerme en "profesor" y hablar de que nos niños buenos merecen recompensas y los malos castigos, porque, si lo pienso un poco a tu edad estaba en le bando de los malos. De todas maneras, ahora, sé diferenciar la travesura de la pavada. Llamo travesura solamente a comportarte de manera inquieta, algo revoltosa como suelen andar los chicos de manera natural. Llamo "pavada" a hacer lo que se supone "no debe hacerse" por el simple hecho de llevar la contra o demostrar que se es vivo del año cero. Llamo "pavada" aunque es más que eso, a seguir las sugerencias u órdenes de un "pavo" que se la da de malo, de super-piola o de "que se las sabe todas". La travesura es algo que tiene que ver con tu edad y que de ninguna manera voy a decirte que está mal, aunque los mayores no estén de acuerdo conmigo. La pavada tal cual te la conté puede llevarte a problemas mayores sin ningún beneficio y sin ningún mérito. sabes cuantos chicos como vos, por seguir los ejemplos de un piola caen en la droga, para darte un ejemplo? Si: el piola deturno dice: "Dale... no seas cagón... como no te animás... mariquita". Y claro, como vos no sos ni un cagón ni un mariquita, podés llegar a aceptar cualquier cosa. "Dale –sigue diciendo el "vivo"– si todos lo hacen".
Y, por ahí te agarra el miedo de quedar mal con tu barra. Querés que te diga una cosa? Esa barra no te merece. Es una barra de pavos. Olvidate. En esos casos decir "NO" tiene que salirte del alma.
En cuanto a las travesuras, te prefiero travieso a muy, pero muy juicioso. Ah... Me gustaría saber tu opinión sobre este tema. Mis iniciales son W.B. y esta columna se llama "Figurita Difícil".



Seguimos con estas predicciones para chicos entre 6 y 15 años. Alguien preguntó en una carta quién es el astrólogo que elabora esta columna. Bueno, en realidad, no se trata de un astrólogo sino de un caradura. Pero... mira si este caradura, por esas casualidades acierta?

ARIES:
(21 de marzo al 20 de abril)
No seas tan impetuoso con los video games. Así no hay consola que aguante! Te espera un mes sombrío en lo económico. Si se te ocurre llevar esa flaquita al cine, que cada uno pague la entrada.

TAURO:
(21 de abril al 20 de mayo)
Los planetas te hacen un poco amarrete. Además te cuesta perdonar y nunca olvidás si te hacen una macana. Esa chica que se hacía la distraida sigue sin llevarte el apunte? No sabe con quien se metió.

GEMINIS:
(21 de mayo al 21 de junio)
Mercurio, tu planeta. te ha dado cualidades de investigador. Descubrirás un truco para ganarle a Goro con una mano sola. Y? Qué pasó con la morochita de ojos verdes? Si acerté mandá carta!

CANCER:
(22 de junio al 22 de junio)
Dicen que los astros te fabricaron una caparazón de acero y no permitís a nadie que sepan lo que sentís. De esta manera no voy a enterarme si te decidiste por la chica de enfrente o por la otra.

LEO:
(23 de julio al 22 de agosto)
Se sabe que sos de una sinceridad a toda prueba. Eso tre salvará de un mes que viene torcido. Los mayores se pondrán pesados con razón. Una posibilidad es que todo lo que te diga salga al revés.

VIRGO:
(23 de agosto al 22 de sept.)
Te digo una cosa. Este año tiene que ser bárbaro para vos. Todo te viene fenómeno, fenómeno. Mirá según los astros, hasta equivocándome, le ganás a Shang Tsung. No te agradés!....

LIBRA:
(23 de sept. al 22 de oct.)
Consulte a los astros y entre Venus, Neptuno y Urano me confundieron tanto que decidí revolear una moneda. Salió cara, lo que significa que todo mejora. Cómo te fue con la chica que te mira en clase?

ESCORPIO:
(23 de oct. al 21 de nov.)
Parece que Júpiter está dispuesto a ayudarte en todo! Claro que, por las dudas, esrudiá mucho a ver si el planeta se distrae. Según lei por ahí, este año matás con las chicas. Grande!.

SAGITARIO:
(22 de nov. al 21 de dic.)
Ya lo sabés: son muy franco y a la vez. amistoso. Pero este año, si ya pasaste la etapa en que todas las chicas te parecen bobas, no vas a parar hasta tener una amiga más que amiga.

CAPRICORNIO:
(22 de dic. al 20 de enero)
Parece que la parte económica mejora. Hasta vas a poder comprar este ejemplar de Top Kids. Como sos un cabeza dura vas a querer ganarte a la flaquita de rulos cueste lo que cueste.

ACUARIO:
(21 de enero al 19 de febrero)
Parece que Júpiter está en escorpio formando cuadratura a su signo y esto es de lo peor. Como a mi no me gusta tirar pálidas te digo: Seguí tus impulso positivos y ganale a los astros!.

PISCIS:
(20 de febrero al 20 de marzo)
Dicen que sos algo ingenuo. Dejalo que lo digan. Poné cara de no entender nada y arremeté con la hermana de tu amigo. El no tiene por qué meterse. Los astros te están haciendo un guiño!.

El Juego del Mortal Kombat

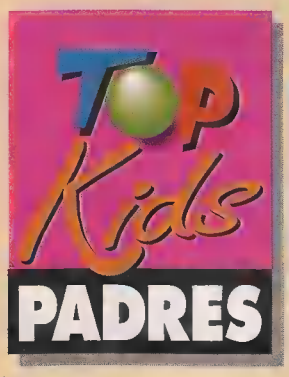
El Mortal Kombat también puede ser un juego de mesa. Necesitás un dado y algunos amigos para jugarlo. Como en todos estos juegos, hay una salida y una llegada. Cuando llegás primero te transformás en el campeón del barrio. Si llegás a salir último, decís: "Este juego es espantoso" y listo. Que tu ficha avance según el número que saqués y –cuando caigas en los cuadros críticos– seguí las instrucciones que están aquí al lado.

1 Salida: Todos los guerreros tiran su dados, no hagan trampas!

2 Liu Kang te aplica su flying kick en la parte de atrás y te hace avanzar cuatro cuadritos sin tocar el piso. Empezaste con suerte!

10 Johnny Cage te firma un autógrafo y te regala una entrada para que veas su última película. A pesar de que la película es horrible. Tirás tu dado nuevamente.

14 Scorpión te enrosca el arpón en el cuello y te atrae. No soportás el aliento del guerrero y volvés al punto de partida a tomar aire.



Suplemento para gente grande

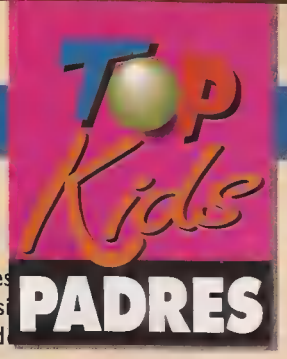
Los chicos saben...

Cuando uno intenta comunicarse con otro u otros debe tener en cuenta una serie de factores, entre los cuales no es de menor importancia saber estructurar el mensaje. Como ven comenzamos con explicaciones difíciles para referirnos a temas que todos manejamos simplemente cada uno de nuestros días sin hacernos tantos problemas. Pero, así son nuestros "análisis concienzudos".

Volviendo al tema y como dijera el infaltable Umberto Eco allá lejos y hace tiempo (Turín, agosto de 1966) un mensaje se entiende más y mejor cuanto más claro y comprensible es a todos, cuando comunica lo que ya se: cuando es obvio. Un mensaje novedoso comunica lo que aún no sé y por lo tanto, por demasiado novedoso por "improbable" pasado cierto límite se convierte en puro desorden y "ruido".

Si alguien me recitara la tabla del 2 en la que soy experto me aburriría soberanamente. Sabría que después de 2 x 2, 4: vendría 2 x 3, 6. Si no digo mal, seis. En cambio, si un bienintencionado quiere explicarme el pensamiento profundo de Martín Heidegger y su descripción de la existencia en diez minutos. Apuesto que sería igual que me lo dijera en alemán: para mí resultaría demasiado novedoso, ruido puro.

Un mensaje bien estructurado tiene que tener la novedad necesaria para interesar y la obviedad necesaria para que se comprenda. Por supuesto cuando estamos dispuestos a estructurar el mensaje, lo primero que debo tener en cuen-



ta es quien o quienes van a recibir ese mensaje. Si son expertos en aritmética deberé esforzarme mucho para no aburrir con mi tabla del dos.

La cosa se hace más complicada cuando el mensaje se transforma en contenido de un medio de comunicación social, por la sencilla razón de que tengo apenas una sospecha del nivel de interés que mi mensaje puede despertar en lectores, espectadores u oyentes. Es así que un programa radial sobre las teorías de Albert Einstein irá en busca de oyentes "entendidos" en la materia o personas ávidas de enterarse de algo que es muy novedoso para ellos. Ahora bien: se imaginan que pasa cuando uno decide publicar una revista destinada a chicos que van desde los 6 a 7 años hasta los 13 ó 16?

Uno fue chico tuvo esa edad, pero pasó mucho tiempo. Y, para colmo, los tiempos cambiaron y los medios también cambiaron. Hasta las revistas más tradicionales para chicos debieron buscar una diagramación y un contenido que les permitiera adaptarse a los dictados de la televisión, que hoy en día marca algunas pautas inapelables. Y, querido teórico, como "estructuramos" ese mensaje? Eh? Qué lenguaje usamos? Qué temas desarrollamos? Cuántas palabras no comunes podemos poner en una frase para que el chico no huya desconcertado? Hasta qué punto debemos "lavar" lo que decimos? Porque, aunque lo demuestren a cada instante debemos recordar una y otra ves que los chicos no son tontos, saben lo que quieren y exigen, por lo general, bastante más de lo que se les ofrece.

Por eso y como ya lo contamos, primero hicimos un sondeo con planillas que los chicos respondieron con claridad. Así, comenzamos a trabajar en los contenidos del primer número y "estructuramos" los mensajes que suponíamos iban a ser bien recibidos. En ese primer número, por lo menos tuvimos claro algo: debíamos seguir pidiendo auxilio a los chicos. Afortunadamente ellos respondieron. Algunos a nuestro llamado, la mayoría obedeciendo sus propias inquietudes, a sus ganas de "perfeccionar" la revista que aspiraba a transformarse en la revista de ellos, con las cosas que a ellos les gustan y algunos otros mensajes.

Como ocurre con cualquier medio que nace, desde un programa de televisión hasta una revista, tras el primer programa o el primer número, llega la autocrítica. Uno por lo general suele ser cuidadoso con la autocrítica, no hay que lastimarse tanto: pero en este caso advertimos muchos errores que en el segundo número debíamos corregir. De todas maneras nuestros lectores ya habían señalado el rumbo que debíamos tomar y nos encontramos, no bien abrimos las primeras cartas de los chicos, con observaciones, sugerencias y críticas nada despreciables. Por todo lo contrario, hubiese sido una gran torpeza de nuestra parte desaprovechar lo que los chicos señalaron.

Lo que sigue son algunas de las muchas observaciones que ellos nos hicieron:

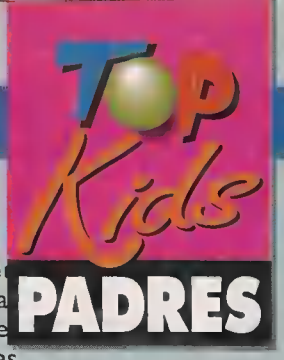
- La revista es cara, tiene que tener más páginas.
- Además del "muñequito", pongan un poster en las dos páginas centrales.
- La sección "Fuera de casa" no es buena.
- Pongan más trucos de games.
- Hablen más de video juegos.
- Nos gusta el Mortal Kombat, pero hablen de otros juegos.
- Que la columna de Liberato Verdi sea más extensa.
- Por qué no dan trucos de Family Game?
- Más páginas para el comic.
- La sección "El taller del hobby" no es completa.
- Cuidado: a los trucos de Jonhy Cage le cambiaron los nombres.
- Por qué no hablan de vos, en lugar de hablar de tú?
- Por qué no ponen una página que hable de libros y revistas?

Además nos señalaron cada uno de los errores cometidos. Suerte que los elogios fueron abrumadores y eso a uno lo reconforta. Pero, si nuestro objetivo era "estructurar" bien el mensaje descubriendo el "perfil" de nuestros lectores, los chicos hicieron mucho más que eso con las "sugerencias". Nos indicaron cómo tenía que ser el contenido de la revista, que debíamos corregir, qué debíamos sacar, qué debíamos mantener, mejorar, extender, acortar...

La relación con nuestros lectores recién comienza y por lo que vemos, ellos no están dispuestos a dejar pasar por alto errores o desviaciones en el rumbo. Ahora estamos seguros de algo que sospechábamos: ellos, los chicos saben...

Del número 1 al número 2

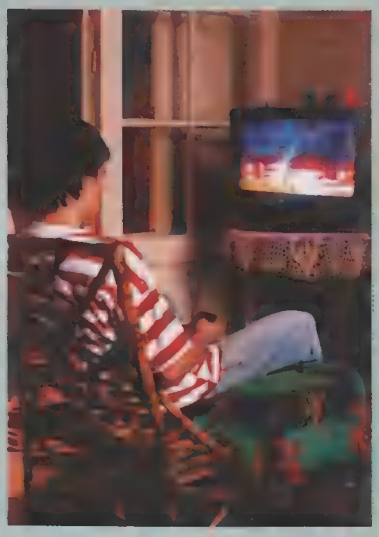
Qué hicimos con las primeras sugerencias de los chicos? Veamos... Aumentamos el número de páginas, pusimos un poster de dos páginas, sacamos por el momento la sección "Fuera de casa", lo mismo hicimos con el tallercito del hobby, pusimos más trucos de games, hablamos más de videojuegos, hicimos más extensa la columna de Liberato Verdi, los tratamos de "vos", tuvimos cuidado con los contenidos... Sobre por qué no hablamos del llamado Family Game, se lo explicamos en un recuadro especial. Todavía falta cumplir con otras sugerencias. Ah... El suplemento para gente grande fue idea nuestra. Algo también se nos ocurrió a nosotros, qué tanto!



La televisión y los chicos II

Material escaneado por: TK
TOPKIDSCLUB

En el primer "Suplemento para gente grande" realizamos una elemental aproximación a un tema preocupante: "La televisión y los chicos". Hoy seguimos. Es que más allá de alguna reflexión que deslicemos sobre lo que la televisión pueda afectar a los chicos son tantos los trabajos que se hicieron y hacen sobre este tema, que vale la pena, por lo menos, tener otras opiniones, otros puntos de vista para ir conformando el propio. En nuestra primera nota hablamos de los apocalípticos y los integrados: en líneas gruesas, los primeros dicen que la televisión es la madre de todos los problemas y desgracias que puedan tener nuestros chicos (y nosotros mismos) y los segundos proclaman que la televisión es absolutamente inofensiva.



Pero uno puede llegar a sospechar que la verdad que buscamos pasa por un punto intermedio. Ni tanto, ni tan poco. Hay matices, circunstancias atenuantes y comportamientos que condicionan las conclusiones a las que podemos arribar. Edwin Diamond en un artículo sobre la televisión afirma lo que otros especialistas también dicen: para este medio atraer la atención del espectador es fácil: lo difícil es que esa atención se mantenga. Lo que puede uno preguntarse ante esta aseveración es 1) qué sucede en ese momento en que la televisión capta nuestra atención? 2) qué consecuencias tiene su mensaje persuasivo durante ese lapso? 3) hasta qué punto la TV fue perfeccionando su técnica para atraernos? y, por último 4) qué efecto tiene en los chicos que difiera del efecto que pueda tener en los adultos. Por otra parte, debemos tener en cuenta el tiempo que dedicamos y dedican los niños a ver televisión.

Hace casi 30 años en un informe sobre los chicos y la televisión la UNESCO se alarmaba por la influencia que el medio podía tener en niños y adolescentes. Por entonces las estadísticas abrían lo ojos a los estudiosos del caso y confirmaban sus sospechas: en aquellos tiempos los escolares entre 6 y 16 años les dedicaban entre 12 y 14 horas semanales a ver televisión. Después era cosa de multiplicar: eso significaba 500 a 1.000 horas anuales y un total de 6.000 a 12.000 horas, casi un año y cinco meses seguidos, día y noche, viendo la pantalla, durante esos diez años.

Sigamos con otro estudio que apenas tiene 19 años de antigüedad. En 1975, en cinco poblaciones escogidas en el estado de California EE.UU. se hizo un estudio para saber en qué ocupaban su tiempo los niños y adolescentes. El muestreo dividió las actividades en tres y agrupó a los chicos en tres edades. Y el resultado de las horas dedicadas a cada actividad por semana podemos verlo en el cuadro que sigue:

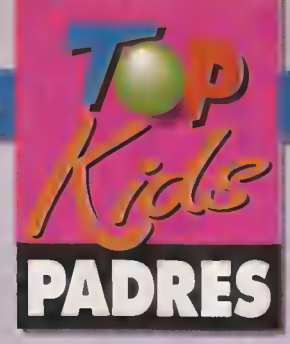
Actividad	2 a 5 años	6 a 11 años	12 a 16 años
Dormir	85 hs.	70 hs.	60 hs.
Escuela	—	30 hs.	30 hs.
Ver TV	32 hs.	27 hs.	24 hs.

Las cosas habían "empeorado". Si bien estos números solamente indican una tendencia, la tendencia es clara. La televisión acaparaba un 20%, un 16% y un 13% respectivamente de la vida de los chicos y muchachos. Ahora es muy probable que estos números sean más contundentes aún.

Pero ahí no debería terminar nuestro análisis. Esta actitud "natural" de los chicos sentados delante del televisor debemos analizarla cada uno con nuestra sincera visión en particular a la luz de nuestra propia responsabilidad. No será el primer caso en que utilicemos a la televisión como "nodriza", "niñera" o "trampa" para que el chico se quede quieto, no salga, no haga travesuras, no se mueva "de una vez por todas". Por más que proclamemos que nuestro hijo es lo que más nos importa (y eso debe ser rigurosamente cierto) el aparato que entretiene sirve cotidianamente para que en mayor o menor medida, "por un instante" tengamos algo de privacidad o podamos dedicarnos a otras tareas también rigurosamente necesarias.

Que hacer ante los números que vimos, nuestras propias experiencias y esa confesión que debemos hacernos en cuanto a la utilización de la TV como escape permitido o utilizado? Primero convencernos hasta que punto ese "comportamiento general" es cierto en nuestro caso y descubrir realmente cuanta televisión ven nuestro o nuestros hijos. Llevar nuestra propia estadística. Preocuparnos por los contenidos de lo que ven y, por el momento, y como dijimos en la primera nota, conversar con ellos sobre lo que ven. Y especialmente ayudarlos cuando no tienen claros los mensajes que reciben. Todo esto, por supuesto, sin otra censura para los programas que aceptan que la que surja de profundas convicciones morales y éticas. Eso si que no se nos ocurra prohibir simplemente por que no compartimos los gustos del chico. Que no los compartamos, es natural.

Volveremos a hablar del tema. Porque aquí apenas se plantearon algunos aspectos y porque hay otros que tocar en esto que abarca a la televisión y los chicos.



En este suplemento para gente grande que trae Tops Kids, vamos a publicar de aquí en adelante, durante algunos números, un acercamiento a lo que podría considerarse como una "introducción a la historia de los medios de comunicación social", precisamente en estos momentos y como consecuencia de acontecimientos políticos y sociales que tienen a los medios –especialmente a la televisión– como protagonistas, se ha intensificado el debate sobre el papel que cumplen estos "instrumentos" de la comunicación. Como nos gusta empezar por el principio, hablaremos primero del lenguaje oral para pasar después al lenguaje escrito. Vendrán, posteriormente, el libro, el periódico, el cine, la radio y, por fin, la televisión.

Como podrá verse en este trabajo, los medios se consideran como "invasores" del hombre y de la sociedad que acepta, casi con resignación. La intromisión de los instrumentos que han creado, en cada una de las áreas de la actividad privada y pública.

La invasión de los medios

Del lenguaje oral al lenguaje escrito

Material escaneado por UTKC para TOPKIDSCLUB

El arte de aprisionar las ideas

Cuando emprendemos la tarea de abarcar algún aspecto de la actividad humana, en cualquiera de sus facetas, tenemos la costumbre, rara vez provechosa, de dar un salto en la historia de no menos de 110 mil años. Así, enfrentados a la primera criatura humana que consideramos semejante a nosotros, reanudamos el camino junto a ella y pretendemos descubrir su intimidad a partir de pocos datos concretos. Lamentablemente, como al hombre se le ocurrió dejar testimonio escrito después de deambular decenas de miles de años por el planeta, carecemos de pruebas lo suficientemente serias como para sacar conclusiones definitivas sobre sus usos y costumbres.

Por supuesto que siempre nos resulta deslumbrante el trabajo desplegado por infatigables estudiosos que a partir de una caries de un gliptodonte reconstruyen todo el animal y que con un par de puntas de flechas escriben tratados sobre la estrategia para la caza y aún la pesca en el principio de los tiempos. Los aportes que hacen mediante el procedimiento de comparación e interpretación nos dejan absortos a aquellos que, como nosotros, con todos los datos en la mano sólo alcanzamos a mejorar nuestras dudas.

Sin embargo, ni esos ingeniosos métodos ni todo el talento imaginativo pudieron resolver un problema que los hombres de todas las épocas vienen planteándose con poca fortuna: los orígenes del lenguaje. Y así se formulan interrogantes sin respuesta: ¿Cómo y cuándo fue habitado el hombre por la palabra? ¿Fue el hombre el que creó paulatinamente el lenguaje o el lenguaje hizo dar al animal que somos ese salto cualitativo?

De las distintas tendencias que intentan dar respuesta a esta y otras preguntas, encontramos tres criterios distintos que sintetizaremos de inmediato. Tres siglos antes de J.C. Demócrito es el iniciador de una de las corrientes: la que considera al lenguaje como un producto convencional y arbitrario. Una segunda corriente está enraizada en la escuela tradicional cristiana: cuenta al vizconde de Bonald como defensor a ultranza y, como primer antecedente, las afirmaciones del filósofo griego Cratylo formuladas quinientos años antes de nuestra era. Unos y otros aceptan la intervención de lo sobrenatural en el orígen del lenguaje: la palabra resulta, de esta manera, un don especial otorgado al hombre como criatura privilegiada del universo. El tercero de los criterios tiene varios seguidores con distintos matices en la presentación de sus teorías. Podemos ubicar en esta corriente a Epicuro de Samos (tres siglos antes de Cristo) y, mucho más acá en la historia, a Max Müller, Herder y Wundt. Ellos coinciden en considerar que el lenguaje es el producto natural del espíritu y de los órganos humanos.

La ciencia contemporánea ha seguido especialmente y con las variantes del caso, ésta última de las posiciones, estimando que el origen del len-

guaje es un problema antropológico y conectado con la idea del desarrollo de la humanidad primitiva. A partir estados de ánimo y sentimientos son expresados por intermedio de movimientos corporales. Así damos vuelta La tercera teoría, la **onoma topéyica**, fija el origen de l palabra en la imitación de lo sonidos de la naturaleza. Si

de ésto, afirman que la mímica, la onomatopeya y el grito fueron utilizados por el hombre en un comienzo, de la misma manera que lo hace el niño cuando careciendo de un vocabulario asimilado, trata de expresar lo que siente y piensa.

Así nacen teorías no del todo excluyentes unas de otras, como la gesticular, la interjeccional y la onomatopéyica. Para la **gesticular** el gesto fue la primera forma de lenguaje. A partir de códigos simples inscriptos en su estructura física, el hombre ha extendido y diversificado en forma progresiva medios de transmisión de mensajes no verbales como la música y la danza. Esta teoría afirma que existen tres variantes gesticulares: la gesticulación emocional, la demostrativa y la descriptiva.

La **gesticulación emocional** se produce cuando los la cara cuando algo nos produce rechazo y detenemos nuestro brazo cuando contenemos nuestro enojo. La **gesticulación demostrativa** nace, por ejemplo, cuando señalamos algo para llamar la atención sobre ese algo. La **gesticulación descriptiva** es generada al definir mediante movimientos de las manos, especialmente, algún objeto.

Abandonando el lenguaje no verbal y entrando ya en el de tipo **laringeo**, aparecen las primeras exclamaciones o sonidos reconocibles, expresados por el hombre. Es el grito de advertencia, es el gruñido de enojo y son todas las formas no articuladas que perduran como interjecciones en nuestras lenguas actuales. A partir de estas formas primitivas nace, para los sostenedores de la **teoría interjeccional** el lenguaje del hombre.

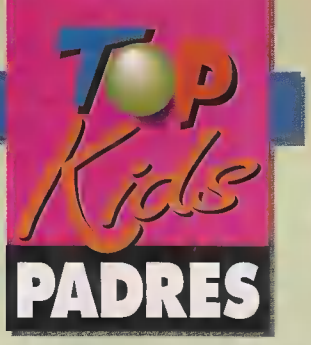
bien en estas dos últimas teorías –la interjeccional y la onomatopéyica– dan respuesta, o intentan hacerlo, sobre el origen de elementos lingüísticos, no abundan en el estudio del posterior desenvolvimiento y crecimiento del lenguaje.

La teoría del **balbuceo por azar**, así llamada por E.L. Thorndike, dice, en síntesis, que el hombre aprendió a desarrollar su lenguaje a lo largo de los siglos, como el niño lo hace en los primeros años de su vida. El proceso del balbuceo por azar, paulatinamente, va transformando a esas exclamaciones y primeras palabras sin sentido en símbolos significantes reconocidos y aceptados por todos.

Agudos estudiosos del paso del hombre por épocas remotas, a partir de observaciones en restos arqueológicos pre-literarios del período eolítico (un millón a 300 mil años antes de J.C.) y del paleolítico inferior (300 mil a 25 mil años antes de J.C.), aseguran que ya es patrimonio de aquellos antepasados una facultad que podría aproximarse a la del lenguaje hablado o un elemental y primario método de comunicación que puede considerarse iniciador de lo que, con posterioridad, sería el lenguaje articulado tal cual lo fuimos reconociendo. Esa habría sido, tal vez, la época del gesto, la interjección, la onomatopeya, el balbuceo por azar.

Si bien no hay que confundir lenguaje con comunicación, ya que el lenguaje es el acto materializado del fenómeno que la comunicación constituye en sí misma, la comunicación gana en magnitud con la aparición del lenguaje y el salto es tan enorme como difícil de cuantificar.

Fernando Salas



Cuando debemos elegir juguetes

No nos equivoquemos: los juguetes los compran los chicos. Y si no queremos "errarle fiero" cuando deseamos darles una sorpresa, escuchemos lo que dicen con sus nada disimuladas indirectas. Es que los chicos, a partir de cierta edad, reciben numerosas propuestas a través de los medios; la publicidad les muestra juguetes, les dice lo bueno que sería tener uno y esto, sumado a los exhibidores de juguetes y a lo que terminan de regalarle al amiguito, constituyen argumentos que contribuyen a formar y reforzar sus deseos.

Claro que hay momentos en que sí debemos elegir juguetes y el riesgo a equivocarnos en la elección es de otro tipo. Es cuando debemos decidir por los que todavía no pueden hacerlo por razones de edad. Es cuando elegimos los primeros regalos que deben tener nuestros hijos: esos juguetes que los acompañarán

durante los primeros meses, durante los primeros años de vida. Y si somos padres sin experiencia, más aún. Quién no conoció a un padre primerizo que compró una pelota de fútbol número cinco al varoncito recién nacido? Uno de esos, amigo nuestro, se disculpó diciendo: "Fijate, cuando ve la pelota se ríe.. Claro que se da cuenta. Y... se ve que será un crack, el pibe". El "pibe" de una semana de vida tal vez, en serio, se estaba riendo del papá feliz y atolondrado.

Una de las empresas que ha puesto todo su esfuerzo para diseñar juguetes para los más chiquititos es PLAYSKOOL. PLAYSKOOL, a la que se puede considerar sin duda, líder mundial en la materia, se ha preocupado siempre por entretener y divertir a los pequeños desde que nacen hasta que recorren sus primeros años y sin ningún tipo de riesgos.

Los juguetes de PLAYSKOOL unen a un diseño realmente admirable, una terminación sin aristas agudas, sin puntas, con redondeadas formas que imposibilitan que el nene o nena se lastimen. Y además, su línea didáctica es de calidad superior, juguetes pensados y hechos para que los niños vayan entrando en el sugestivo mundo de las sensaciones, los movimientos y los sonidos.

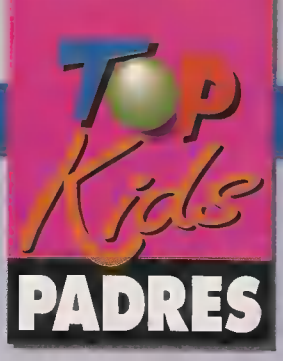
Esta es nuestra colaboración para "padres primerizos" o para los que, con más experiencia, todavía no tienen muy claro qué regalarle al nene. PLAYSKOOL en esto, le lleva clara ventaja a la pelota número cinco.

Los juegos de mesa

El hombre es un animal que piensa, que acumula conocimientos, que modifica el ámbito donde vive. Habrá caminado en cuatro patas para un día erguirse y caminar en dos, se hizo llevar por la rueda al mismo tiempo que aprendía a navegar y, por último pudo volar. Pero el hombre también juega. Juega desde siempre, juega en todas las culturas, en cualquier lugar del planeta.

Por ejemplo, los antiguos egipcios inventaron y practicaron muchos juegos de mesa. En el Museo Británico de Londres puede admirarse un fino tablero, procedente de las tumbas reales de Ur. Este tablero pertenece a un juego que se jugaba hace 4 mil 500 años.

Pero no es nuestro propósito referirnos a la "historia de los juegos" sino llamar la atención sobre la proliferación e interés que tableros, elementos, fichas, dados y relojes siguen despertando en la gente. Las reuniones de amigos de todas las edades suelen culminar con un buen juego de mesa. Para el próximo suplemento les prometemos ocuparnos de algunos en especial. Son tantos y tan buenos que vale la pena detenernos a analizarlos. Ahí están PICTIONARY, el arte de decir las cosas dibujando, de éxito arrollador en todo el mundo: SCATTEGORIES, el juego de las categorías donde a la memoria y conocimiento hay que unir un poquito de suerte; INDICIOS, para demostrar nuestras capacidad de deducción; TABOO, donde el ingenio debe buscar formas nuevas para decir lo corriente; ESCANDALOS, el juego que nos hace recordar episodios fuera de lo común; IDENTICARDS para "adivinar" y divertirse; PUBLICITY, donde la memoria tiene que recorrer los caminos de la publicidad, etc. Para comenzar, en el próximo suplemento hablaremos de PICTIONARY.

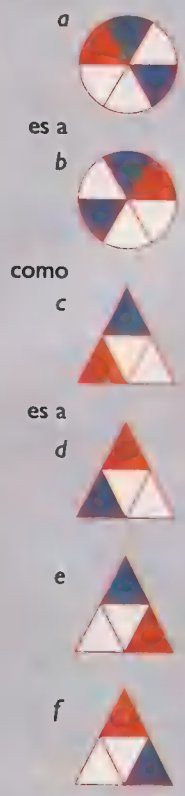


El exprimebochos

En el primer suplemento aparecieron los juegos iniciales de "El Exprimebochos". Nuestros lectores dijeron que algunos de esos juegos de ingenio eran sencillos y otros directamente imposibles. No es para tanto. Desde hoy serán diez los juegos que publicaremos. Anótese un punto por cada problema correctamente resuelto. Si no obtiene un mísero punto, tire el suplemento y diga: "Estas pavadas solamente sirven para hacer perder el tiempo a la gente!"

Juego 1

Un juego de círculos y triángulos



Juego 2

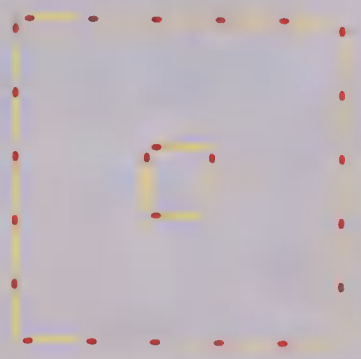
Cuántos perros tiene Carlitos?

En la casa de Carlitos hay 4 perros, 3 gatos y 5 canarios Cuántos son los perros si llamamos perros también a los canarios?

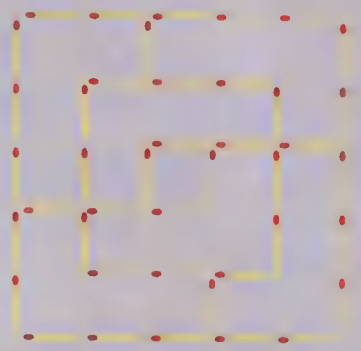
Juego 3

Un juego con fósforos: La estancia de Don Rosendo

Don Rosendo tenía una estancia como muestra el plano de abajo.
Y también tenía ocho hijos: seis varones y dos mujeres. Para evitar conflicto en su sucesión decide dividir la estancia entre sus hijos varones quedándose con el casco de la estancia. Primero veamos la estancia de Don Rosendo:



Y esta fue su manera de dividir sus tierras quedándose con el casco.

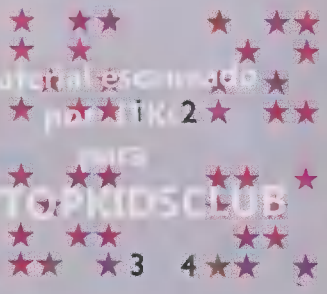


Pero su señora doña Florinda se opuso con razón: "No. Rosendo –le dijo– las nenas tienen que tener igual cantidad de tierra que los muchachos... y claro, el criterio de la mujer se impuso. Cómo se repartió la estancia entre los ocho herederos del matrimonio?
Vayamos en busca de la caja de fósforos y resolvamos el problema.

Juego 4

Estrellas para pensar un rato

Esta figura fue invertida y luego la giramos. Qué figura obtuvimos?
La correcta está entre estas cuatro que aquí vemos: será la 1, 2, 3 ó 4? Miremos y pensemos bien antes de decidirnos?



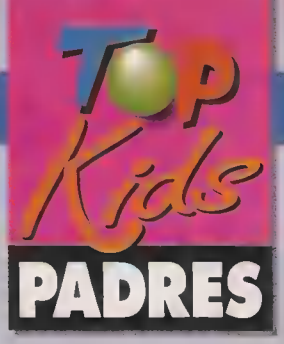
Material exclusivo para TopKidsClub
/TOPKIDSCLUB

Juego 5

Letras desordenadas

Cinco palabras con letras desordenadas. Cuatro de esas palabras ocultan el nombre de países, una no.

a) WSAOBANT
b) RANODRA
c) GNAUCACAO
d) RPGINUAS
e) ARNEGOU



Juego 6

Las espantosas series

Con qué número continúa la siguiente serie?

2 8 5 20 17 68 65 ?

Juego 7

Los sinónimos

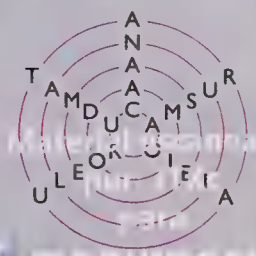
Dos de estas palabras son sinónimos

a) DISCRETO
b) MOJIGATO
c) ARCANO
d) PREDICADOR
e) GAZMONO

Juego 8

El juego de los radios

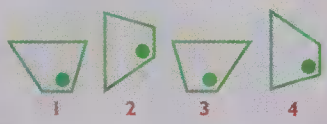
Si quitamos uno de los radios en cada circunferencia podrá leerse una palabra con sentido.



Juego 9

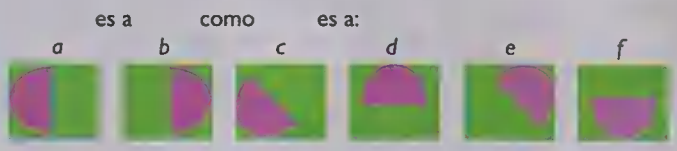
Otra vez esos espantosos dibujos

Esta vez invertimos la figura y luego la giramos. Qué figura se obtiene? La 1, 2, 3, ó 4?



Juego 10

Dibujos para deducir



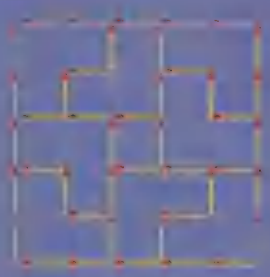
Material diseñado por TIPI para
/TOPKIDSCLUB

Soluciones

1 Si dijo "e" acertó. Porque trazamos un eje vertical a los dos círculos, observamos que "a" es simétrico a "b", por lo tanto "e" es simétrico a "c".

2 Uno está tentado a decir que hay 9 perros. Pero una cosa es como llamemos a los animales y otra lo que los animales son. Los perros que tiene Carlitos son 4, llamémos como llamemos a los canarios.

3



4 La figura que corresponde es la 2.

5 Las palabras ordenadas son:
a) Botswana
b) Andorra
c) Aconcagua (que no es país, claro)
d) Singapur
e) Noruega

6 La serie continúa con el número 172.
Llegamos así: 2 (x 4) 8 (-3) 5 (x 4) 20 (-3) 17 (x 4) 68 (-3) 65 (x 4) = 172

7 Sinónimos b) y e)

8 Quitar el radio OIBIA y quedan CURA, MODA, MESA, LUNA, RUTA.

9 La correcta respuesta es "4"

10 La "e". Si la media luna "a" es simétrica a "b" entonces, la media luna "c" solamente podrá ser simétrica a la media luna "e". Parecido al juego 1.

22 Kano te mira con el ojo postizo y te deja dando vueltas como un trompo. Perdés un turno que aprovechás llamando a Sonya Blade por teléfono. Algo es algo.

28 Sub Zero te aplica el ice blast que te deja congelado como un pescado (un pescado congelado, claro). Mientras entrás en calor, perdés dos turnos.

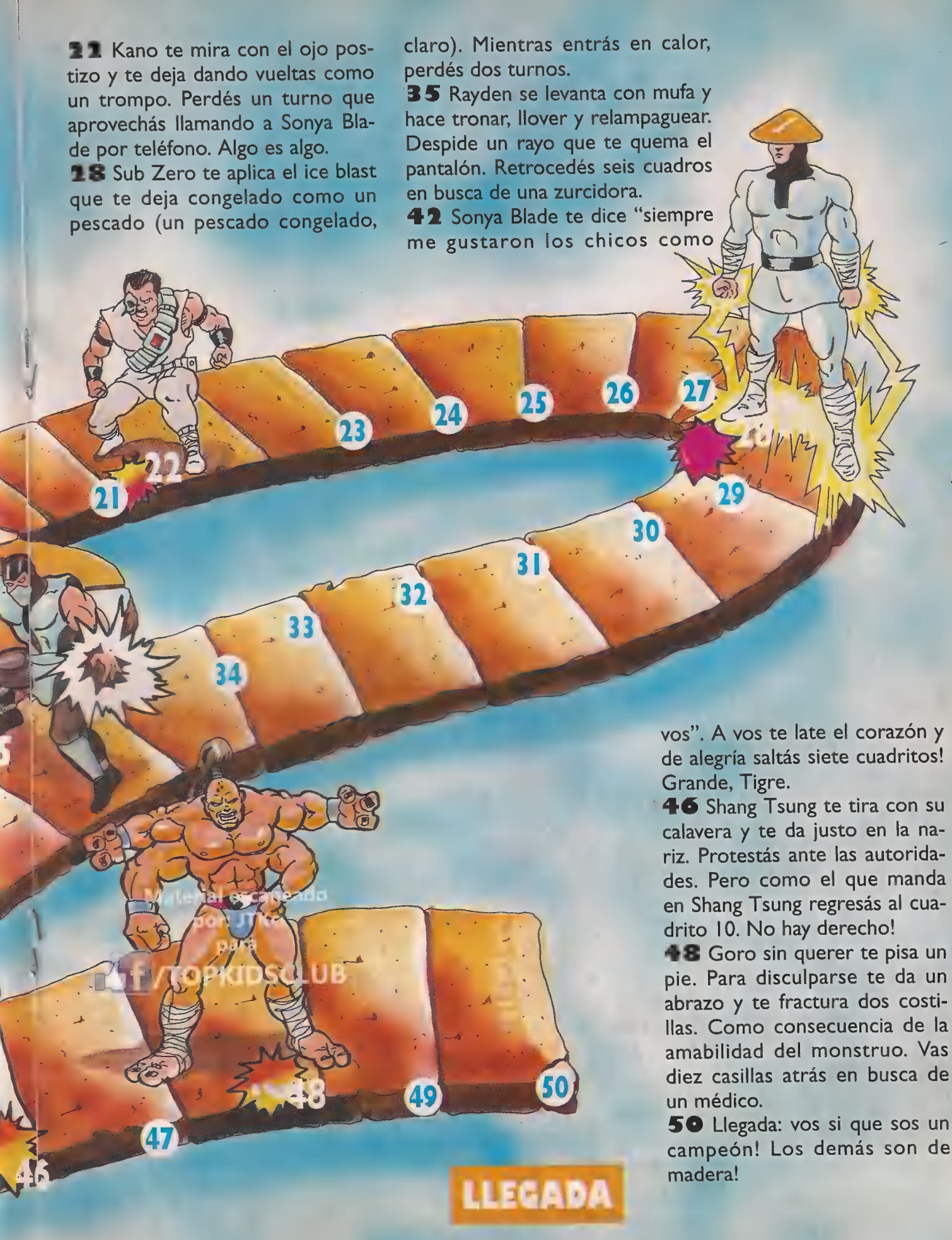
35 Rayden se levanta con mufa y hace tronar, llover y relampaguear. Despide un rayo que te quema el pantalón. Retrocedés seis cuadros en busca de una zurcidora.

42 Sonya Blade te dice "siempre me gustaron los chicos como vos". A vos te late el corazón y de alegría saltás siete cuadritos! Grande, Tigre.

46 Shang Tsung te tira con su calavera y te da justo en la nariz. Protestás ante las autoridades. Pero como el que manda en Shang Tsung regresás al cuadrito 10. No hay derecho!

48 Goro sin querer te pisa un pie. Para disculparse te da un abrazo y te fractura dos costillas. Como consecuencia de la amabilidad del monstruo. Vas diez casillas atrás en busca de un médico.

50 Llegada: vos si que sos un campeón! Los demás son de madera!



Material escaneado por JTK para /TOPKIDSCLUB

Estoy cansado de tantos números!!!

La Columna del Lic. Liberato Verdi

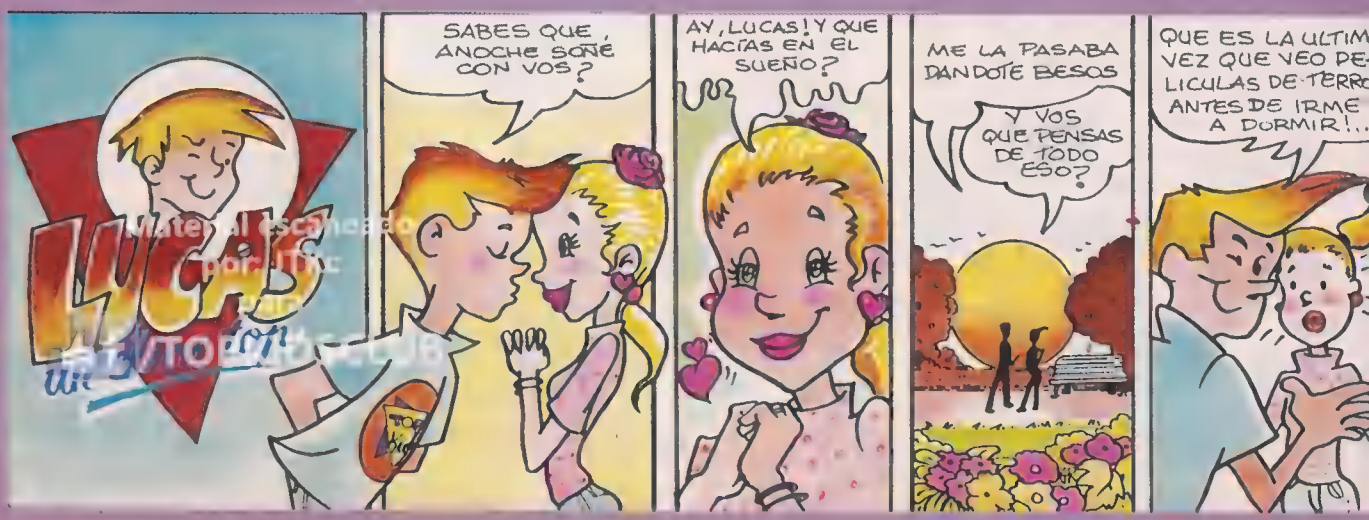
No quiero ocultarlo más: entre los ecologistas y Pablo Marcovsky me quieren volver loco! Ustedes ya vieron con lo que me salen en los programas. Con estadísticas delirantes y ejemplos desaforados que me van a hacer perder la razón! Son testigos: dicen que cuando uno se baña consume veinte litros de agua por minuto y que con eso podríamos llenar 40 vasos grandes de agua. Si la ducha dura 5 minutos, llenaremos 200 vasos y si nos bañamos todos los días, en el año consumiremos 36 mil 500 litros con los que podremos llenar 73 mil vasos! Me vuelve loco!!! De dónde voy a sacar 73 mil vasos! Dónde los voy a poner! Qué están buscando? Qué no me bañe o que gaste toda mi fortuna en vasos grandes?

Ahora termino de leer que las arañas nos salvan de que nos invadan otros insectos, ya que ellas,las arañitas, se los comen. Saben cuántos insectos comen las arañas por año? Según los científicos comen el equivalente a toda la gente que hay sobre la tierra! Socorro! Que no se acaben los insectos porque, si no, las arañas pueden empezar con nosotros!

Otra estadística loca: cada persona gasta por año 200 a 250 kilos de papel. Y de esto se desprende, dicen los ecologistas, que entre 4 y 5 personas gastaríamos en papel, por año, lo que pesa un auto. Yo agregaría, para seguir la corriente, que gastamos el equivalente a lo que pesan 20 motocicletas de 50 kilos, 200 bicicletas de cinco kilos y 8000 turrones de 135 gramos! Basta de números!!!

O no fue el mismo Pablo el que me dijo que los norteamericanos usan unos 2 millones y medio de botellas por hora y que tiran la mayoría? Lindo país sería Estados Unidos si sus ciudadanos, como dice ese informe, se pasaran la vida tirándose botellas!

Suficiente por hoy! Lo único que quise demostrar es que co esos datos, en lugar de conven cerme me van a matar! Suerte queridos y simpáticos humanitos que ustedes me comprenden Hasta la próxima y recuerden Salven el pasto!



Humor Top

◆ El nene y su madre:
–Viste mamá que ayer nos mudamos a este barrio. Bueno, una señora ya me preguntó cómo me llamaba.
– Qué bien! Y que pasó entonces?
– Le dio mi nombre a la policía.

◆ La mujer decía: "Yo soy muy severa en mi casa. A mi marido no le dejo ver televisión hasta que no termina los deberes de los chicos".

◆ Los médicos dicen que si uno come despacio, come menos.
Eso es cierto. Sobre todo si tenemos un hermano que come más rápido que nosotros.

◆ Piensa el hombre: "Mi perro es inteligente. Cuando quiere agua, ladra para avisarme".
Piensa el perro: "Mi dueño es inteligente. Basta que ladre dos veces para que me traiga agua".

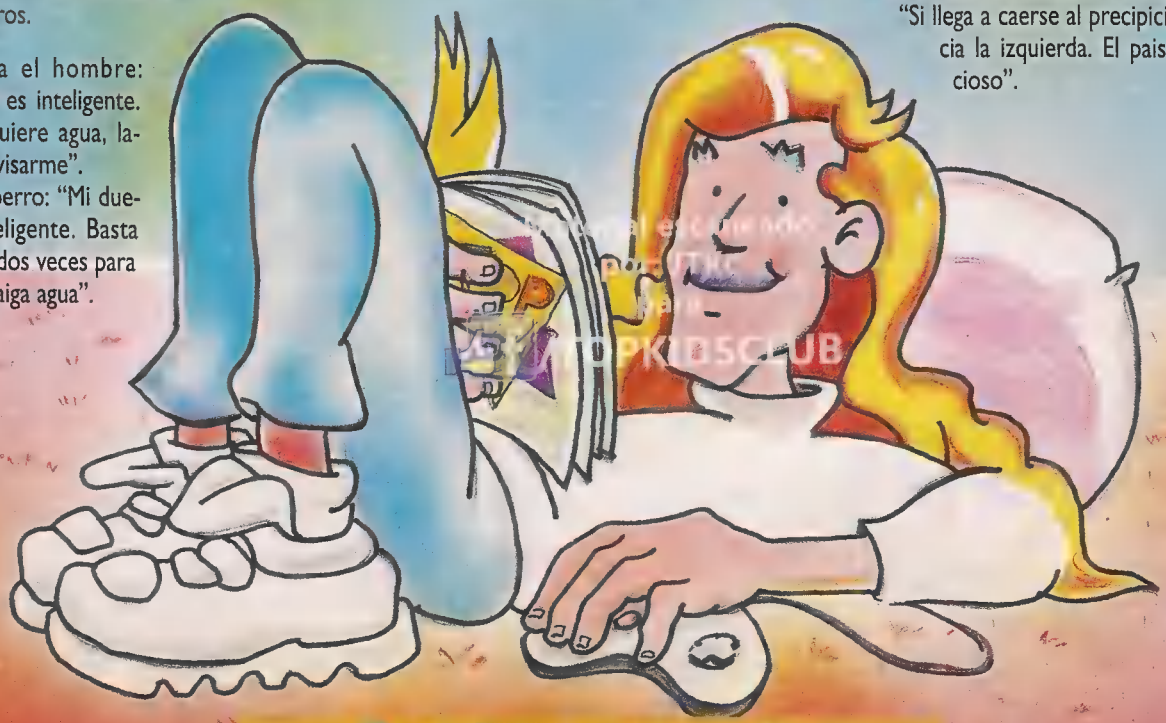
◆ Nos preguntan: cuál es la mejor manera de hacer fuego con dos palitos?
Respuestas: La mejor manera es que, por lo menos, uno de esos palitos sea un fósforo!

◆ – Con el cuartel de bomberos? Se me incendia la casa!!!
– Pronto! Deme su dirección?
– La verdad hace poco que me mudé y no la recuerdo. Si quiere le doy la dirección de donde vivía antes.

◆ Como no había lugar para estacionar el auto, lo puso arriba de la vereda con un cartel que decía: "Gran rifa! Sortea el viernes!".

◆ – Antes de casarnos, María, debo decirte algo que tengo en el pecho.
– Alguna honda preocupación? Dime de qué se trata?
– De un tatuaje que dice:
"Te quiero, Graciela".

◆ Cartel en un camino de montaña:
"Si llega a caerse al precipicio, mire hacia la izquierda. El paisaje es precioso".



Para leer y comentar

- Según TOP KIDS número 2, la catarata más alta está en Venezuela, se llama Angel y tiene 5 mil metros. Se le fue la mano y se le confundió la cifra. No mide cinco mil, sino MIL CINCO metros. Pero eso no es todo, según otro libro la altura de la catarata es de 979 metros. Póngase de acuerdo!
- Los argentinos comemos por año 90 kilos de carne por persona. Más que en ningún otro país del mundo. Si bien eso no es necesariamente bueno, debo decir que alguien debe estar comiéndose mi bife.
- El Paraguay tendrá dos poderosas centrales hidroeléctricas sobre el río Paraná. Una con el Brasil, la de Itaipú, que ya está terminada. Otra, la de Yaciretá, proyecto común con la Argentina. Así, Paraguay se transformará en el mayor exportador de energía hidroeléctrica del mundo. Así se hace, "paraguas"!.
- Hay dieciseis países con bases permanentes en la Antártida: Argentina, Alemania, Australia, Brasil, Chile, China, Estados Unidos, Francia, India, Japón, Nueva Zelandia, Polonia, Reino Unido, Rusia, Sudáfrica y Uruguay. Pasan frío pero con ganas.
- Ojo: decimos comúnmente: "Voy a ir NI bien pueda"; "Voy a estudiar NI bien legue a casa". Lo correcto es decir: "Voy a ir NO bien pueda"; "Voy a estudiar NO bien llegue a casa". A cuidar el idioma, chicos (y grandes).
- El planeta Mercurio es el más pequeño del sistema solar y el más próximo al sol. La temperatura en su superficie es de 450 grados. Pero, no se preocupen, de noche hace 180 grados bajo cero. Así no se puede vivir!

El mes del Mundial

El 17 de junio comienza en Chicago y el 17 de julio finaliza en Los Angeles

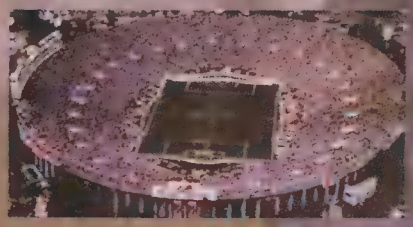
De qué vamos a hablar en DEPOR KIDS si no es del mundial de fútbol de los Estados Unidos? Claro que tenemos un pequeño problema: todavía no comenzó el certamen y el "fixture" ya lo publicamos en el número anterior. Por lo tanto, te proponemos repasar algunos aspectos interesantes como para que sepas más de los mundiales que los chicos que no leen TOP KIDS.

EL FUTBOL Y LOS ESTADOS UNIDOS

Todos sabemos que los norteamericanos no son "especialistas en fútbol". Con decirte que ni siquiera tienen una liga profesional que sea comercialmente viable. Sin embargo, entre la juventud, el fútbol es el segundo deporte si contamos a quienes los practican. No son pocos: nada menos que 16 millones de jugadores. Hábiles, lo que se dice hábiles, no son; pero, entre tantos pudieron formar un equipo digno. Y ya dicen lo comentaristas deportivos: "No hay equipos chicos". Fijate que en 1950 en el Mundial de Brasil, se dieron el gusto de ganarles 1 a 0 al seleccionado inglés, los que inventaron el fútbol.

LOS ESTADIOS DONDE SE JUGARA EL MUNDIAL

Los estadios son de primera línea y muy confortables. Por supuesto, no son estadios de "soccer" como dicen ellos,pero se adaptaron fácilmente. El campeonato arrancará en Soldier Field de Chicago, donde jugará el último campeón. Alemania, contra Bolivia el 17, como dijimos. Este estadio tiene una capacidad para 66.814 personas. Un mes después se jugará la final en Pasadena, cerca de Los Angeles, en el estadio Rose Bowl que puede albergar a 102.083 espectadores.
Estos son los otros estadios, la ciudad a la cual pertenecen y la capacidad:


Rose Bowl de Los Angeles: 102.083

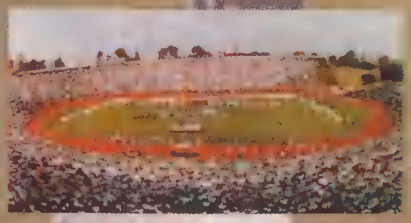
Soldier Field de Chicago: 66.814

Cotton Bowl de Dallas: 72.000

Pontiac Silverdome de Detroit: 70.000

Giants Estadium de Nueva York: 76.891

Citrus Bowl de Orlando: 70.188


Standford de San Francisco: 86.019

R.F. Kennedy de Washington: 56.500

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

DONDE JUEGA NUESTRA SELECCION

La selección argentina debuta el 21 de junio en el Foxboro de Boston ante Grecia. Cuatro días después, el 25, juega en la misma cancha contra Nigeria. Después viaja a Dallas, Texas, para jugar en el Cotton Bowl su último partido del Grupo D ante el seleccionado de Bulgaria. Lo bueno será verla en la final de los Angeles, no te parece?

Foxboro de Boston: 61.000

¿HABLAMOS DE GOLES Y GOLEADORES?

Los jugadores que hicieron más goles para la Argentina en los mundiales fueron éstos:

- **Guillermo Stabile** (al que llamaba "el filtrador") fue el goleador máximo en el mundial de Montevideo, el primero de los mundiales que se jugó. Esto pasó en 1930 y Stabile hizo 8 goles. Con el tiempo, este deportista fue director técnico del seleccionado argentino, como es "Coco" Basile ahora.
- **Diego Armando Maradona** con 7 goles. Si Dieguito hace un par de goles en este Mundial será nuestro máximo goleador.
- **Mario Alberto Kempes**, 6 goles (goleador del Mundial 78)
- **Jorge Alberto Valdano**, 4 goles. Es el actual técnico del Real de Madrid.
- **Leopoldo Luque**, 4 goles. Era 9 de River.
- **René Orlando Houseman**, 4 goles. Habilísimo 7 de Huracán.
- **Daniel Bertoni**, 4 goles. También número 7 pero de Independiente.

Los goleadores máximos de los Campeonatos de Fútbol (te damos los primeros, nada más) fueron los siguientes:

- **Gerhard Müller** (República Federal Alemana), 14 goles.
- **Just Fontaine** (Francia) 13 goles.
- **Pelé** (Brasil) 12 goles.
- **Sándor Koosis** (Hungría) 11 goles.
- **Helmuth Rahn** (República Federal Alemana) 10 goles.
- **Gary Lineker** (Inglaterra) 10 goles.
- **Grzegorz Lato** (Polonia) 10 goles.
- **Teófilo Cubillas** (Perú) 10 goles.

La Argentina y sus rivales:

El seleccionado nacional nunca jugó con las representaciones de Grecia y Nigeria. Si lo hizo, en dos oportunidades, con el seleccionado de Bulgaria. En 1962 venció la Argentina 1 a 0. En 1986 volvió a ganar nuestro equipo, esa vez por 2 a 0.

Como será la pelota del mundial:

Ya sé, pensaste en seguida: "Y, cómo va a ser! Redonda!" Claro que va a ser redonda. Se llama QUESTRA y dicen que hace uso de la tecnología de la era espacial. No exagerarán un poco?

Esta pelota fue presentada a fines del año pasado en la ciudad de Las Vegas y los profesionales que jugaron con ella se entusiasmaron mucho. dicen que el QUESTRA está hecho con materiales que le otorgan mayor control, fortaleza, durabilidad y rapidez de desplazamiento.

De ser cierto lo que dicen los jugadores que probaron el "Balón Oficial USA'94", en el próximo mundial se podrán convertir mayor cantidad de goles, al hacer mucho más veloces los tiros al arco. Creo que se olvidan de algunos detalles, primero, que los delantero tengan puntería y, segundo saber la opinión de los arqueros.

Material diseñado por TK para /TOPKIDSCLUB

Super especial de SUPER MARIO ALL STARS

Como te prometimos, en este numero te damos un super truco para el Mortal Kombat de Mega y, además una sección entera dedicada al Super Mario All Stars.

MORTAL KOMBAT - MEGADRIVE / GENESIS

"Cheat Mode"

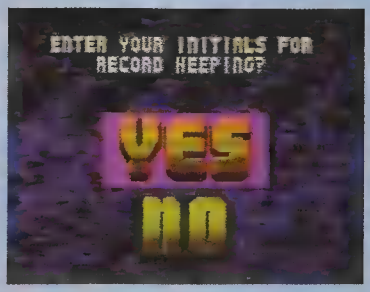
Como te prometimos en el número anterior acá te traemos este truco que te permite hacer de todo.
Para activar este truco necesitás meter el siguiente código en la pantalla del menú (en la que decidís si empezás el juego o vas al menu de opciones)
ABAJO, ARRIBA, IZQUIERDA, A, DERECHA Y ABAJO
Si te salió bien te va a aparecer una tercera opción en la misma pantalla que dice "cheat enabled". Pasá a esta opción que te va a aparecer un menú con las siguientes variantes.
FIGHTER 1 / FIGHTER 2: Seleccionás los personajes que van a aparecer en la demo.
PLAN BASE: Seleccioná el orden en que vas a pelar contra los contrincantes. hay cuatro órdenes distintas y "Random"; elegí una al azar.
CHOP-CHOP: seleccioná que material vas a tratar de romper en el bonus. Solo funciona cuando entrás al Chop-Chop por la opción de Demo.
1 PLAY CHOP / 2 PLAY CHOP: Estos números determinan la frecuencia de los bonus. 1 es después de cada pelea, 6 cada 6 peleas y con 0 desactivás los bonus.
DEMO: Esta opción te permite ver las diferentes secuencias del juego. Elegí una escena y apretá A para verla. "Cameo" muestra la biografía del jugador que elegiste con la opción "Fighter 1" (la que explicamos al principio) y "Biography 1 / Biography 2" te muestra el final para ese mismo jugador. "Chop-chop" sirve para la opción que explicamos arriba.
FLAG 0: Si está en "On" el segundo jugador comenzará con su energía en "Danger": un solo golpe y muere. Esta opción no afecta al segundo jugador de los endurance ni a Goro.
FLAG 1: Lo mismo que el flag 0, pero para el player 1.
FLAG 2: Hace que se cruce una silueta por la luna del "Pit Stage". Esta silueta es necesaria si querés pelearte contra Reptile.
FLAG 3: Hace que se cruce una silueta realmente extraña por la luna del "Pit Stage".
FLAG 4: Hace que Reptile aparezca antes de todas las peleas y te de pistas de como encontrarlo.
FLAG 5: Activando esta opción vas a tener continues ilimitados.
FLAG 6: Si ponés esta opción en "On" la computadora te va hacer la fatality cuando pierdas!
FLAG 7: Esta opción hace que juegues siempre en el mismo lugar, sin cambiar de escenario. Al usar esta opción se desactiva automáticamente la opción "1st Map".
BLOOD ON: Activa el modo Arcade. Es lo mismo que si usaras el código para la sangre.
CHEAT ON: Si lo ponés en "Off" desactiva todas las opciones que elegiste.
1ST MAP: Usá esta opción para elegir el escenario en el que querés empezar. si querés pelearte contra Reptile, elegí el "Pit" y hacele la fatality a tu contrincante!

NINTENDO - SUPER NES

Personajes ocultos

Usando este simple truco podés jugar con el presi de los Estados Unidos, Bill Clinton, el vice y muchos otros personajes.
Para realizar estos trucos tenés que contestar que sí cuando te pregunta si metés tus iniciales. Meté las dos primeras iniciales del personaje con el cual querés jugar y, en vez de elegir la tercera, poné el cursor sobre la letra y apretá al mismo tiempo los botones L, R, Start y el botón que a continuación te decimos:

Personajes	Nombre	Botón
Bill Clinton:	ARK	X
Al Gore:	NET	A
Air Dog:	AIR	X
Chew Chew	CAR	X



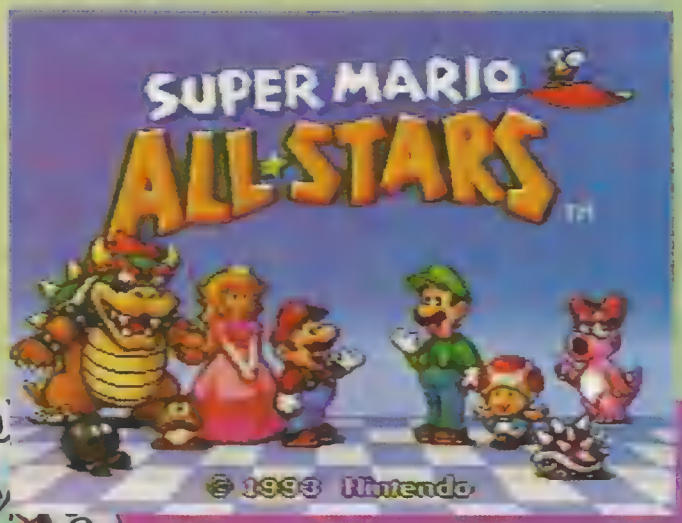
Metele "YES" así podés poner el nombre.

Meté las dos primeras letras y poné el cursor sobre la tercera.

Material escaneado por: JTKe para /TOPKIDSCLUB

Super especial de Super Mario All Stars

Como sabrás, este game es una recopilación de los tres juegos más importantes de Mario para el sistema NES, más un juego completamente nuevo. La única diferencia que tienen estos games con sus originales de NES es la alta calidad de los gráficos y sonido. Es por esto que te recordamos que todos los trucos disponibles para los originales (NES) también los podés usar aquí.



MORTAL KOMBAT II - ARCADE

Fatalities

Necesitás desesperadamente conocer los fatalities del mejor game de lucha en la historia? Bueno, acá te damos algunos.

BARAKA
A una distancia de un paso de tu enemigo hacé ATRAS, ATRAS, ATRAS y Piña alta.

KITANA
Andá bien cerca de tu enemigo y apretá y mantené Patada alta y hace ADELANTE, ADELANTE, ABAJO y ADELANTE

KUNG LAO
La forma más fácil de hacer este fatality es estar a dos paso de distancia, saltar y hacer los movimientos en el aire. DERECHA, DERECHA, DERECHA y Patada baja

MILEENA
Estando bien cerca: ADELANTE, ATRAS, ADELANTE y Patada baja

MORTAL KOMBAT II - ARCADE

Juego Oculto

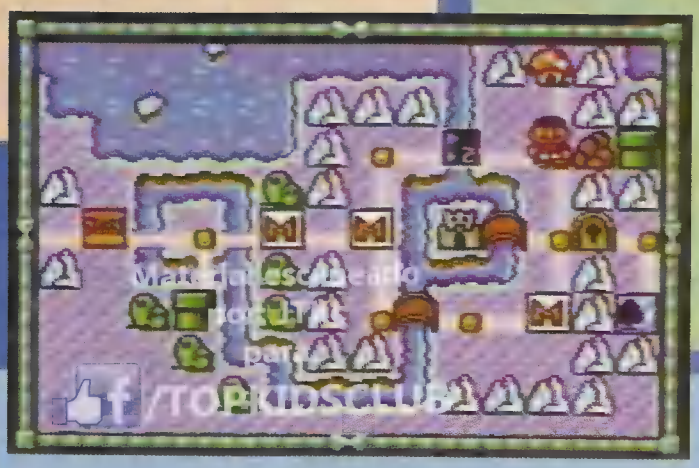
Si tenés la suficiente suerte, vas a poder jugar un game del pasado que es tan, tan viejo que seguramente ni lo conocés. Su nombre es Pong y fue uno de los primeros. Para llegar a el, lo que tenes que hacer es jugar tan solo 250 JUGADAS de a dos jugadores. Una vez que llegués a la jugada número 250 aparecerá el game, que es tipo un ping pong. El partido es a siete puntos y una vez que perdés volvés al MK II. Ah! para saber en qué jugada estás hay un marcador que dice "Battle" y el número de la pelea en la pantalla justo antes de comenzar a jugar.

SUPER MARIO 3

Trajes de Hammer Bros infinitos

En el mundo 6, hacete los niveles 6-1 y 6-2. En este momento, un Hammer Bros (la tortuga que va por los caminos) tiene que estar cerca tuyo. Matala así te da el martillo y con este rompé la roca que tapa la entrada al caño. Ahora entrá a la casa de toad (el honguito) que te va a dar un traje con el que te podés transformar en un Hammer Bros. Salí de ahí y apretá START para elegir SAVE (para grabar) y luego quit. Volvé a jugar. Cuando empieces, entrá a la tubería que está cerca tuyo. Vas a salir ahí donde estaba la roca que rompiste. Entrá a la casa de Toad así te da otro traje y repetí esta operación cuantas veces quieras.

Agarrá el martillo para romper este bloque.



SUPER MARIO 3

Warps

Como te acabamos de contar, los warps te permiten ir a cualquier mundo. Una vez que activaste la flauta para usar el warp, vas a ir al mundo 9. En este mundo elegís a que otro mundo querés ir.

Este es el world 9, el mundo de los warps. Usa una flauta acá para poder ir al mundo 8.

Si usás la flauta en el mundo 1 vas a poder ir al 2, 3 ó 4. Si usás la flauta en los mundos del 2 al 6 vas a poder ir al 5, 6 ó 7 y si la usás en los mundos del 7 al 9 vas a poder ir al 8. Par simplificarte las cosa, te lo decimos más fácil: Si querés ir al mundo 8 y está en el uno, tenés que usar dos flautas seguidas.

SUPER MARIO 3

Vidas infinitas

Para hacer este truco se necesita mucha habilidad. En el mundo 3-1 llegá hasta la pirámide que está cerca del final (en la que dos tortugas descienden por los bloques). Ponete en el último bloque de la pirámide y, una vez que la segunda tortuga esté cerca tuyo, saltá sobre esta y continúa saltando sobre su caparazón. Al principio te va a dar puntaje y después vidas, vidas y más vidas. Es medio difícil, pero si lo lográs vas a poder tener hasta 127 vidas.

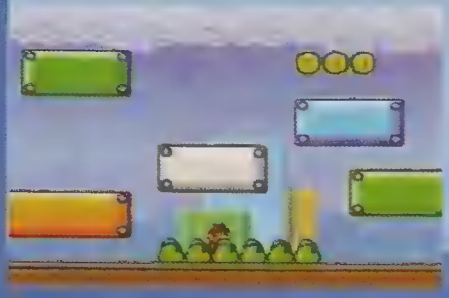
Pisá y pisá a la segunda tortuguita así te da vidas.

SUPER MARIO 3

Warps

Los "warps" son una especie de pasadizos secretos que se activan al tocar unas flautas. Estos "warps" te permiten saltearte fases.
En este game hay tres (En el mundo 1-3, en el castillo del mundo 1 y a la derecha del mundo 2), pero son difíciles de encontrar. Para hacer las cosas más fáciles hacé lo siguiente: Andá al mundo 1-3 y parate sobre el bloque blanco grande que está al final del nivel.
Agachate y mantenete así por unos 5 segundos (hasta que Mario se caiga del bloque solo). Si estás en la parte de atrás, corré hasta el final del nivel que te van a dar la primera flauta. Ahora apretá START para grabar la jugada y poné quit. Repetí el nivel y esta operación 2 veces más y vas a tener las tres flautas para activar los warps, de la manera más fácil que hay.

Agachate sobre este bloque y esperá hasta que Mario se caiga. Después terminate el nivel.

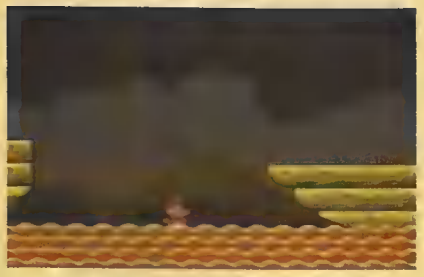


De premio toad te va a dar una flauta para poder utilizar un "Warp".

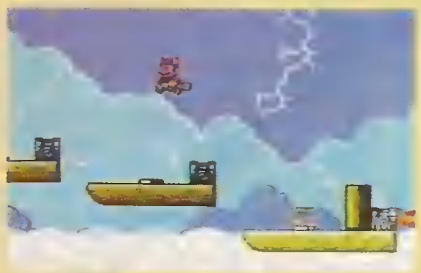
SUPER MARIO 3

Fases más fáciles

En el world 8 hay una fase en el que tenés que pasar sobre un barco de guerra. Para hacer las cosas más fáciles, tirate al agua y andá nadando por abajo. Lo más probable es que con esto te ahorrés un par de vidas.
En otra fase del world 8 tenés que pasar sobre varias naves aéreas que corren a gran velocidad. Esta fase es bastante difícil, así que lo que te conveniente es usar una "P" wing e ir volando más arriba que las naves, sin que te importe nada.



Hace que Mario nade bajo los barcos.



Usá una "P" wing para volar sobre estas naves sin un rasguño.

SUPER MARIO 3

Bonus ocultos

En ciertos niveles si juntás más de cierta cantidad de monedas aparece una casita de bonus que te da una "P" wing (el ala que te permite volar un nivel entero) si el mundo es impar y si es par, un ancla.

MUNDO	MON.	ITEM	MUNDO	MON.	ITEM
1-4	44	Ala	5-5	28	Ala
2-2-	30	Ancla	6-7	78	Ancla
3-8	44	Ala	7-2	46	Ala
4-2	22	Ancla			

Junta 44 monedas en este mundo para ganarte una "P" wing.

SUPER MARIO 3

Vidas infinitas

En el castillo del mundo 7 hay una forma más fácil de llegar hasta el límite de vidas. Lo que tenés que hacer es activar el switch que convierte a los bloques en piedra (mirá la foto). Agarrá todas las monedas que puedas hasta que los bloques vuelvan a la normalidad y entrá a la puerta de abajo. Volvé a entrar a la puerta de la que acabás de salir y vas a estar de vuelta en la pieza del principio (la de los bloques). Volvé a hacer esta técnica todas las veces que quieras, si perdés por el tiempo podés volver al mundo y repetir esta técnica nuevamente.

Entra a este castillo

Pisa la "P" que está oculta en ese bloque...

Agarrá todas las monedas que puedas...

Y entrá a una puerta 2 veces seguidas

Material escaneado por JTRC para SF/TOPKIDSCLUB

"Diferencia"

Como te dijimos, Super Mario All Stars es idéntico a las versiones de NES excepto por los gráficos y sonido. Pero encontramos otra diferencia: En el Super Mario 3 de NES si lo terminás (Matando a Bowser) y volvés a jugar, vas a tener de premio unas 28 alas "P", las que te permiten volar una fase entera por los aires. En la versión de Super Nintendo este "premio" no está. No vale!

LO QUE SE VIENE

Evidentemente nos quedamos cortos de espacio y nos quedaron muchos trucos de Super Mario All Stars afuera, así que prometemos continuar con el Super Especial de Mario en otro número de TOP KIDS REVISTA.
En el próximo número te vamos a traer un super especial de passwords, con más de lo que te podés imaginar. Y, como era de esperarse, más fatalities y los personajes secretos del Mortal Kombat II!

E.P.

Bocabierta

NOS PASARON

La cantidad de cartas recibidas es tan grande que muchas no van a poder tener respuesta en este número. Unas cuantas de esas cartas hacen preguntas "técnicas" sobre los juegos, los trucos, etc. NOs piden que publiquemos juegos y variantes QUE SI VAMOS A PUBLICAR, pero en su momento.

Material escaneado por: TK para /TOPKIDSCLUB

GASTON FERREYRA

de VALENTIN ALSINA nos pregunta si "Reptile" tiene los mismos poderes que "Scorpion" y Sub-Zero juntos. Si, Gastón, es así. Reptile es capaz de hacer todas las tomas de estos dos personajes y también es más difícil de matar.

FERNANDO PAKODI, ALEJANDRO SARRA Y NICOLAS SARRA

quieren más trucos para Mega-/Genesis. TOP KIDS se especializa en dar los mejores trucos para los mejores juegos. Es por eso que no ponemos tantos trucos para el Mega, pero –de todas maneras– trataremos de incluir todos los trucos que sean posibles en la sección TOP TRICKS.

DANIEL CARMONA

de CAPITAL nos pregunta cuales son los poderes de Kano. Kano tiene dos tomas especiales (el Roll Spin y el Knife) y el Fatality, además de las tomas comunes que tienen todos los personajes.

LEONARDO PAZ

de SAN JUSTO nos cuenta que ya formó su club de Fans de TOP KIDS. Felicitaciones y muchas gracias. Mandanos cualquier idea o sugerencia que tengas, será bienvenida.

ULISES GAUNA

de SANTA FE nos dice que no cree que haya salido el Mortal Kombat para el sistema Game Boy. Ulises, el MK para GB salió al mismo tiempo que para el resto de las consolas: Lunes 13 de septiembre de 1993. Si tenés alguna otra duda consultá la página 34 de este número. Hay más sobre ese apasionante videogame.

FEDERICO VILLALBA

de RESISTENCIA, CHACO, nos pide que también expliquemos tomas del MK I para Arcade. Querido Federico, desde este número, no sólo vamos a explicar las tomas del MK I, sino también las del MK 2! Mirá las páginas del TOP TRICKS (de la 28 a la 31).

NICOLAS SARRA

no se rinde. Nos escribió otra carta más; esta vez, pidiéndonos información del MK II y el NBA JAM para Mega/Genesis. En el número anterior dimos un breve informe sobre las características del MK II y a partir de este número estamos revelando las tomas, las fatalities, las babalities, los juegos y personajes secretos en la sección TOP TRIKS. Con respecto al NBA JAM para Mega, en el primer número de la revista lo pasamos como novedad y en TOP TRICKS de este número te damos un par de trucos muy interesantes. Y, una vez más, volveremos a hablar de NBA, JAM, VAS A VER.

FEDERICO D. AYALA

de FORMOSA nos pide que hagamos un ranking de los jugos más vendidos del mes. Estamos pensando en crear una sección con lo que vos pedís o, tal vez, algo parecido.

SEBASTIAN HOLLMANN

9 AÑOS de CAPITAL. El Reportaje a INXS le pareció largo y plomo. Es posible, pero fijate que a RUBEN ANTULEZ de GUALEGUAYCHU, le gustó mucho. Sobre gustos... Decís que te gustaría que la columna de Verdi fuera más larga. En este número ya es más larga. A Sebastián le gusta MK, las novedades, los 10 años en 10 líneas, los chistes y el comic. Gracias, Sebastián.

FERNANDO LAPOVSKY

13 AÑOS de VILLA MADERO felicita y pegunta, 1) por qué no tiene más publicidad el programa? 2) por qué no sortean más seguido arcades? 3) Por qué no dan trucos de Family Game. Manda su ranking de Arcade. Te respondemos a vos y a los otros que preguntan por "Family Game" en la página 34. La publicidad del programa está compartida por las otras promociones del canal y, por lo tanto, está limitada; la revista, no. Te gustaría que se sortearan más arcades? Se lo diremos al Dire.

MARCELO PAREDES

13 AÑOS de GODOY CRUZ, MENDOZA. Tu carta nos gustó mucho y te agradecemos que te gusten el programa y la revista. Lástima que no puedas jugar en el programa.

Correo de los chicos

POR ARRIBA

Material escaneado por JTKc para TOPKIDSCLUB

to... porque, si no, no hay revista que alcance. Con la ayuda de E.P. comenzaremos ya a "evacuar consultas" como dicen algunas revistas. Sobre el tema FAMILY GAME, nuestro pensamiento está expresado en el recuadro de la página 34.

CARLOS RITOIRE
12 AÑOS, ROSARIO: Todo le gusta pero... las páginas del comic le parecen pocas.

NICOLAS C. RODRIGUEZ
14 AÑOS, BAHIA BLANCA. Quiere un poster de MK 2. Esperá un poquito a ver si lo publicamos. Casi seguro que sí. Tu carta nos gusto mucho.

FERNANDO LUIS
ROSARIO. Tenés la respuesta en la página 34.

RUBEN A. CARBALLO
11 AÑOS, SAN MARTIN, BS. AS. Te agradecemos mucho tu carta y nos gustan tus opiniones.

FEDERICO LOIZZO
de 10 años de CAPITAL. No le gusta Top Kids juguetes y no entendió del todo Top Kids Hobby. A nosotros tampoco nos entusiasmó, por eso lo sacamos por el momento. En el cole te informaron mal. Liu Kang salió con este número, Sonya y Raiden saldrán más adelante. Estamos en conversaciones con Shang Tsung y Goro, seguro que los vamos a convencer para salir con TOP KIDS. Decís que "los ecologistas no tienen la razón y que en todo se creen perfectos". No creo que se crean perfectos. Son gente que está preocupada por lo que vos también tenés que preocuparte: la salud de tu planeta, lo que viene a ser como tu propia salud. Además, te lo confirmo: Liberato Verdi está totalmente loco!

ARTURO L. GONZALEZ
PUERTO MADRYN, CHUBUT. Sugiere una serie de ideas que no solamente "no tomamos a mal" sino que agradecemos.

VIVIANA G. M. RAAD
11 AÑOS, DARRAGUEIRA. Quiere los secretos de los Dragones y los Ninjas. Los secretos del MK son publicados en este mismo número, Vivi...

JAVIER A. OJEDA
7 AÑOS, MORON dice que comprará siempre la revista. Gracia Javier.

DIEGO R.F. VARGAS
de SALTA. Agradecemos mucho tu carta.

DAMIAN HADYI
15 AÑOS, CAPITAL comienza haciendo una confesión: "Se preguntarán qué está haciendo un grandulón leyendo una revista que está dedicada a chicos más pequeños", nos dice. No, Damián, sabemos que TOP KIDS no tiene límite de edad y agradecemos tu carta.

No le gustó que la revista tuviera solamente 34 páginas... ahora tiene 52 y sin publicidad!!!
Le gustó mucho el comic de Mortal Kombat. A nosotros también nos parece un material de primera. Lo de la errata con la Lighy & Magic ya lo aclaramos (llenos de vergüenza). Sam por Jam aclarado. Waitin o Waiting? Hablaremos seriamente con TEF. Querías más páginas, hay más páginas, querías posters hay posters... Estamos a tus órdenes, Damián. Muchas gracias.

MAXIMILIANO E. PASCUA
4 AÑOS, LOMAS DEL MIRADOR. Si no nos equivocamos es nuestro "lector" más chiquito. Parece que le gustan los muñecos de Mortal Kombat. La carta, claro, la escribió la mamá.

W.B.

Punto de encuentro

JUAN IBAÑEZ
Lagos García 1890, (CP 1838) Luis Guilion, Prov. Bs. As. Dice que quiere cartearse con una chica. ¿Busca novia o amiga? Los chicos también pueden escribirle.

IGNACIO AGUDELO
Rómulo Noya 1051 (2800) Zárate. Quiere cartearse con fans de Top Kids.

EDGARDO ACTIS
11 años, Rosario. Quisiera cartearse con chicos. Escríbanle a Sancho Panza 2353, 2000 Rosario.

Siempre hay algo más sobre el

MORTAL KOMBAT™

Sí, es cierto, tienen razón, no se equivocan, están muy acertados y saben muy bien lo que dicen: damos mucha información sobre el Mortal Kombat. Saben por qué? Porque es el juego número uno del mundo en estos momentos. Eso sí: no descuidaremos los otros juegos. Los nuevos y algunos no tan nuevos.

Por supuesto, todos conocen el Mortal Kombat: pero, saben cuántos Mortal Kombat hay cuáles son sus diferencias?

• **MORTAL KOMBAT ARCADE**: Este es, definitivamente el mejor MK de todos (y el primero). Es el que todos jugamos en los arcades y en éste se basaron para hacer la conversión a las consolas y a la PC.

• **MORTAL KOMBAT SUPER NES**: La conversión fue realizada por la compañía Acolaim y es casi idéntico a los videos, salvo pequeños detales y la modificación de varios de los fatalities y de la sangre.

• **MORTAL KOMBAT MEGADRIVE/GENESIS**: Esta conversión fue realizada por Arena y es bastante similar al arcade, a no ser por los pocos colores que tiene, el tamaño de los personajes y la falta de botón de patada.

• **MORTAL KOMBAT SEGA CD**: Una de las últimas conversiones. Posee gráficos con los mismos problemas que el MegaDrive, pero sus sonidos son muy superiores.

• **MORTAL KOMBAT PC**: Esta conversión fue lanzada más tarde que las de SNES y MegaDrive; pero, los gráficos y sonidos son iguales a los del arcade. Incluyendo los fatalities y la sangre. La "jugabilidad" es un poco más pobre que la del MK de SNES.

• **MORTAL KOMBAT GAME GEAR**: En esta conversión los colores son muy buenos; pero, los personajes tienen muy pocos cuadros de animación y los sonidos no son tan buenos como las demás conversiones. Además hay sólo tres botones para realizar sus movimientos. Y falta Kano!

• **MORTAL KOMBAT GAME BOY**: El MK de esta consola portátil usa sólo cuatro colores. Pero eso no le quita valor a la conversión. Lástima que en la parte de atrás, no hay escenarios y falta Johnny Cage y algunos de los fatalities originales.

• **MORTAL KOMBAT II ARCADE**: Sí! Ya está en los arcades. Lo podés ver y jugar. Es mejor, todavía que el MK I. Tiene más personajes, más trucos y hasta juegos y personajes escondidos. Buenísimo!

• **MORTAL KOMBAT II - CONSOLAS**: Y muy pronto lo vas a tener en tu casa en la consola que vos quieras. Solamente hay que esperar hasta septiembre.

E.P.

¿Por qué no Family Game?

Algunos chicos nos preguntan por qué no informamos sobre "Family Game". Te explicamos las razones: "Family Game" es una copia de NINTENDO (alguien podría decir que es un NINTENDO TRUCHO). Es decir que NINTENDO investiga, crea sistemas y después viene alguien y aprovecha ese esfuerzo en su beneficio. A TOP KIDS no le gusta esa manear de proceder y, así como no se ocupa de "Family Game" que copia a NINTENDO, tampoco se ocupará de los SEGA TRUCHOS, MEGADRIVES TRUCHOS, GAME GEARS TRUCHOS y todos los TRUCHOS que puedan aparecer. ¿Te das cuenta?
Vos mismo descubrí cuántos juegos de FAMILY GAME son iguales a NINTENDO.

Material escaneado por J1tc para /TOPKIDSCLUB

Te adelantamos el número 4

• La figura central de nuestro N° 4 será **SUB ZERO**, el ninja fachero del soplido congelante. Sabremos deta lles de su vida y sus golpes exclusivo golpe fatal incluido.

• Las novedades del game llegará co **DOOM**, un juego de PC fabuloso.

• También hablaremos de las distinta consolas que existen en el mercado. So muchas más de las que podés imaginar.

• Y tendremos más **TOP SECRET** que compartiremos con vos y más tru cos y passwords en TOP TRICKS.

• EL NUMERO 4 DE TOP KIDS **SERA UNICO! (QUE NOVEDAD).**

COMPRENDIENDO LOS VIDEOS GAMES

LOS BITS Y EL FUTURO

Como dijimos en nuestro número anterior, en esta sección de TOP KIDS hablaremos de todo lo relacionado con los videogames que no sea muy conocido o aparezca un poco confuso: además publicaremos, aquí las últimas novedades de este fabuloso mundo electrónico.

Este mes nos vamos a referir a la tecnología, las consolas y los bits. Qué son los bits? Todos sabemos que las máquinas que tienen más bits son mejores: pero, son menos los que saben por qué. Los bits indican la cantidad de información que la máquina puede procesar al mismo tiempo, lo que le va a dar más velocidad y más poder.

Por lo general, las máquinas que tienen más bits son mucho mejores que las demás. Tener el doble de bits significa ser muchas superior en varios aspectos: como por ejemplo, en las áreas de gráficos o de sonidos.

Las compañías, además, tratan de incluirle a sus consolas chips adicionales que le den más poder. El Super Nintendo tiene, por ejemplo, cuatro chips extras que le permiten realizar efectos como **scarling y rotation** (si no entendés esto, no te preocupes; ya vamos a explicarlo en el próximo número) y, en el caso especial del SNES, también trae una plaqueta de sonido extra diseñada por Sony que le permite tener sonidos digitalizados en stereo que son espectaculares.

El el mundo del videojuego hay un progreso constante que es cada vez más rápido. hace unos diez años salió el NES de 8 bits, hace unos tres años el Super NES, hace unos meses el Jaguar de Atari y el 3DO de Panasonic y el año que viene va a salir el "Proyect Reality" de Nintendo (en castellano es Proyecto Realidad, a no confundirse y decir Realidad Proyectada, como hacen muchos). Cada una de esas consolas tienen un número más alto de bits y un precio superior. Un ejemplo que te puede dejar más helado que un "Ice Blast" de Sub-Zero: la consola 3DO cuesta 700 dólares en los Estados Unidos.

Pero no te preocupes, las compañías como Nintendo saben que querés tener la mejor consola pero a un precio más razonable (por debajo de los 200 dólares) y por eso piensa sacar el próximo año el "Proyecto Realidad" de 64 bits, que promete ser la mejor consola del mundo, con un poderío varias veces superior a las demás consolas e incluso a las computadoras personales 486.

E.P.

Máquina	Bits	Colores	Velocidad
Nes	8	54	1.5 Mhz
Genesis	16	512	7.6 Mhz
SNES	16	32.768	3.5 Mhz
3DO	32	16.800.000 aprox.	12.5 Mhz
Jaguar	64	16.800.000 aprox.	16.7 Mhz
Saturn	32	16.800.000 aprox.	28.7 Mhz
Proyecto Realidad	64	16.800.000 aprox.	100.0Mhz

Top Kids Games

Voto por:

1) _____ 6) _____
2) _____ 7) _____
3) _____ 8) _____
4) _____ 9) _____
5) _____ 10) _____

Top Kids Music

Nacional

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____
8) _____
9) _____
10) _____

Internacional

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____
6) _____
7) _____
8) _____
9) _____
10) _____

Top Kids Toys

Niñas

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____

Varones

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____

Juegos de Mesa

1) _____
2) _____
3) _____
4) _____
5) _____

La idea del Club de Top Kids ya esta en marcha

El mes pasado lanzamos la idea y están llegando propuestas y más propuestas. Vemos que cada uno de ustedes agrega algo más al nacimiento de nuestro club. Y por eso extendemos solamente por este mes el envío de cupones con sugerencias. Hay muchos que coinciden: piden "credencial" que los acredite como socios, piden descuentos en casa de videojuegos, en la venta de cartuchos: quieren que el "Club" sea nacional, que no se quede en la Capital y alrededores, piensan que seria bueno que se realizaran encuentros de los fans de Top Kids. A otros les gustaría que TOP KIDS le permitiera conseguir entradas preferenciales para espectáculos y están los que desean que los socios puedan dar sus opiniones participando de los "destinos" del club.

Este mes, el cupón para que escribas sera más "cómodo"; el del último número nos salió muy "amarrete".

CHARLANDO CON PABLO Y DIEGO

Estuvimos con Pablo Marcovsky en el canal cuando terminó el programa del último sábado. Está muy embalado con el asunto del Club de TOP KIDS. "Desde el programa y desde la revista podemos hacer mucho por los socios del Club. A mí se me ocurre –agregó– que los chicos tengan una credencial". "Ya lo pidieron en los cupones", interrumpimos. "Y que haya sorteos, que tengan descuentos, que haya reuniones", siguió entusiasmado. "Eso mismo pidieron los chicos", volvimos a interrumpir. Pablo se sintió poco original. En ese momento llegó Diego Ferrari y haciéndose el Liberato Verdi, dijo con voz engolada: "Tengo una idea genial.. qué les parece si a los socios del club le damos una credencial?". Todos a coro, incluido Pablo, gritamos: "Callate, Liberato!".

Otra idea de los lectores: ¿Por qué los socios no reciben la revista antes?

Eso vendría a ser una especie de "suscripción", ¿no? Nosotros estudiaríamos la manera de que se suscribieran a la revista y, a cambio, la recibirían en su casa. Lo pensaremos este mes y en el próximo les contestamos.

Top Kids Club

¿Cómo tiene que ser el club de Top Kids?

_____

_____

_____

¿Qué ventajas tendría que darte?

1)_____

2)_____

3)_____

4)_____

5)_____

6)_____

Nombre _____

Edad _____ DNI _____

Calle _____ N° _____ Piso _____

Dpto. _____ Tel. (opcional) _____

Cod. Post. _____ Ciudad _____ Prov. _____

Hermanos

Nombre _____ Edad _____

Nombre _____ Edad _____

Nombre _____ Edad _____

Nombre _____ Edad _____

Nombre _____ Edad _____

MIDWAY®

MORTAL KOMBAT™

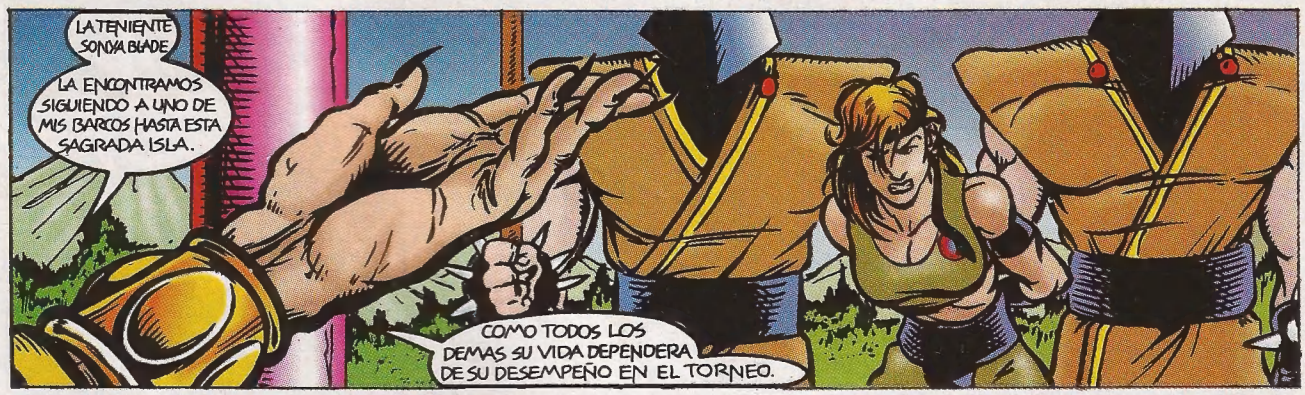
PARTE III

Material escaneado por TKc para TOPKIDSCLUB

Material escaneado por TOPKIDSCLUB para

Material escaneado por ATKC para /TOPKIDSCLUB

Material escaneado por: JRK para /TOPKIDSCLUB



Material escaneado por UTKc para POPKIDSCLUB

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

SUPER METROID®

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

EL JUEGO MAS PODEROSO DE SUPER NINTENDO.

SUPER METROID es el primer juego con 24 megabytes de memoria. Super completo, con back up a batería y un control de juego inigualado por su alta velocidad.

El destino de SUPER METROID es convertirse en uno de los más importantes juegos de todos los tiempos.

Conseguí tu cartucho y preparate para algo grande.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

DRAGON BALL Z

Llegó a la Argentina la serie de TV más popular del Japon. Coleccioná ya sus personajes en muñecos articulados.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

...logicamente de Jocsa